Nr. 10 / Oktober 1987
2. Jahrgang
öS 55
sfr 6,50
DM 6,50

ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Heißes Thema
Wer indiziert und warum?

Noch mehr
16-Bit-Games auf dem Vormarsch

Mit Power in den Herbst
News, Trends, Konvertierungen

Super-Sound
Hubbard auf Jupiter

Super-Poster

Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 10 / Oktober 1987 öS 55 / sfr 6,50 / DM 6,50

ZYNAPS

ZYNAPS:
hier sind Ideen gefragt.
140 mögliche Storys können kombiniert
werden. Ganz im Comic-Stil! Drei Kapitel
mit fantastischer Action – im wahrsten
Sinne des Wortes! Unser Held konnte sich
aus der Gefangenschaft einer fremden
Raumstation befreien. Wird er den Gefahren
des Alls gewachsen sein? Wird er auch die
entscheidende Schlacht überleben?

- 1- und 2-Spieler-Option
- Tastatur oder Joystick
- 40 Levels
- 450 Screens
- ausgezeichnete Grafik

HEWSON

IM VERTRIEB VON ariolasoft

ARIOLASOFT GMBH, POSTFACH 13 50, 4830 GÜTERSLOH 1

Das „Sommerloch" ist geschlossen – der „Goldene Herbst" kömmet!

Somit ist auch die Zeit der „ASM-Doppelausgaben" vorüber! Wir „kommen" wieder monatlich. Dies ist nur eine von den guten Nachrichten, die wir zu vermelden haben. Was es sonst noch zu sagen gibt, lesen Sie – jetzt!

Wiedereinmal hatte es ASM „gewagt", neue Rubriken einzuführen. Die Reaktionen auf diese (Konvertierungsseite & Unterhaltung) waren überwiegend positiv. Besonders das „Horror-Skop" fand den Anklang, den wir uns erhofft hatten. Sie machen sich gar keine Vorstellung davon, lieber Leser, welch lange Gesichter manche ASM-Getreuen machten, als sie spitzkriegten, daß die „Botschaft der Sterne" den Federn der ASM-Redakteure entsprangen!

Viel größer war natürlich das Interesse an unseren Wettbewerben. Allen voran stand die Competition, wo es galt, die begehrten Tickets für das London-Wochenende zu erhaschen. Der Gewinner ist ermittelt und befindet sich in diesem Augenblick bei der PCW Show in der englischen Metropole.

In dieser Ausgabe setzen wir unsere „Tradition" fort, indem wir wiederum Neues, Interessantes und Informatives vorstellen; einiges an Preisen zu vergeben haben und auch auf die nötige („Nonsens"-)Unterhaltung nicht verzichten wollten.

Wer weiterhin auf den C-5, die Computer & die Software scharf ist, der sollte fleißig seine Märkchen sammeln. Bis zum 24. Dezember müssen sich alle vier auf einer Postkarte befinden und an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege abgeschickt worden sein. Doch: Bis dahin ist's noch lange hin. Zunächst sollten Sie sich an der Lektüre der neuen ASM erfreuen. In diesem Sinne ... Eure

ASM-REDAKTION

Manfred und Philipp reden mal wieder mit Händen und Füßen. Im Hintergrund (verdeckt) mischt Martina kräftig mit! (Foto: brall)

Die Kästchen und ihre „Bedeutung":

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion wiederum für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden.
Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.
Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns „Noten" von 0 bis 12 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorstellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

ASM – DER INHALT

Wie man aus der englischen Fachpresse entnehmen kann, hat sich Creative Sparks Distribution „aufgelöst"! Betroffen davon ist auch MIKRO-GEN. Wir können daher leider keine Gewinne ausschütten! Sorry!!!

Wunderbare Grafiken, hübsche Story hat ARAZOK'S TOMB zu bieten!

Dies ist das Modell des Ballons, der vor einigen Monaten auf Rekord-Fahrt ging. Richard Branson's Unternehmen wurde gleich versoftet. „Fly, Virgin, fly", unter diesem Motto steht auch das Spiel. Alles weitere auf Seite 46

SEGA-Software gibt's jetzt in „rauhen Mengen". Ein neuer Vertreter ist ROCKY. Bericht auf Seite 64

● EXOLON – ein neuer Renner? ●

Gleich drei Versionen des HEWSON-Produktes lagen uns vor. Besonders die Spectrum- und Schneider-Versionen (siehe Schneider-Screenshot!) hatten es uns angetan! Die 64er-Fassung ist aber auch nicht zu verachten. Was wir von dem Game halten, lesen Sie auf Seite 37

und dichte Atmosphäre. Dies alles Lesen Sie unseren Test auf Seite 86

ASM
Aktueller Software Markt

Impressum

TRONIC-Verlag
Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Fax.: (0 56 51) 3 00 14

● **Herausgeber:** Axel Credè (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (M.K.) ● **ASM-Redaktion:** Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Astrid Ruuben (ru), Thomas Brandt (tb), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (O.S.) ● **Freie Mitarbeiter:** philipp, uli, Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), hine, j.b., M.R., C.E. French (c.e.f.) und max. ● **Comics:** Stefan Bayer ● **Titel:** Mark Bromley ● **Layout:** M.B.M. New Pardon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Credé, Linda Sesar, Tanja Mosebach ●

● **Bezugsspreise:** Das Einzelheft kostet 6,50 DM; das Abonnement (10 Ausgaben pro Jahr) im Inland 59,50 DM, für das Ausland 73 Mark.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)

ivw

aktueller software markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Action Games

Von Uuuh's, Aaah's und finsteren Gestalten!

Programm: Barbarian, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 80DM, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, **Bezugsquelle:** u.a. Computer Shop München, Glass House Games, Felsberg.

„Noch ein Barbarian", dachte ich, als ich das neueste Produkt für den Amiga in den Händen hielt, „Da muß irgendwo ein Nest sein." Spaß beiseite, das Spiel **BARBARIAN** der Firma **PSYGNOSIS** hat nichts mit dem gleichnamigen Produkt von *Palace Software* zu tun. Die Namensgleichheit ist wahrscheinlich nicht beabsichtigt und daher reiner Zufall. Was ist Barbarian II, wie ich die Psygnosis-Version mal nennen möchte, eigentlich für ein Spiel? Nun, der Spieler schlüpft in die Rolle des Helden Hegor, der ins Land Durgan gezogen ist, um dem Bösen Magier Necron den Garaus zu machen. Dazu kämpft er sich, zu Beginn nur mit einem Schwert ausgerüstet, durch etliche Bilder, in denen es vor Monstern nur so wimmelt. Die Steuerung des Spiels erfolgt mittels Icons, welche mit der Maus angewählt werden. Es können zwar sämtliche Aktionen mit den Icons ausgelöst werden, trotzdem wurde auch die Möglichkeit vorgesehen, die Bewegungen direkt im Spielfeld durchzuführen. Für Aktionen stehen die folgenden Icons zur Verfügung: Links, Rechts, Hoch, Runter, Stop, Springen, Laufen, Angreifen, Verteidigen, Flüchten, Aufnehmen, Benutzen und Ablegen. Somit steht eine ganze Reihe von Aktionen zur Auswahl, so daß das Spiel viele Möglichkeiten liefert. Die letzten drei Icons, Aufnehmen, Benutzen und Ablegen, beziehen sich auf die Waffen, die man im Spiel besitzt oder finden kann. Als da wären: Das Schwert, ein Bogen und ein Schild. Die Pfeile, die man für den Bogen braucht, sind begrenzt und überall verstreut. Welche Waffe man nun für welchen Zweck einsetzt, das muß jeder Spieler für sich selbst entscheiden. Der mit Abstand lustigste Punkt ist „Fliehen". Der ach so tapfere Held antwortet darauf mit einem klar verständlichen „Well", läßt alles stehen und liegen, streckt die Arme von sich, macht ein ängstliches Gesicht und rennt wie von Furien gehetzt davon. Meistens läuft er dabei dann in eine der zahlreichen Fallen, wie fallende Steine oder Gitter, was ihn dann ein Leben kostet.

Die Grafik des Spiels ist sehr gut und in beiden Versionen absolut gleich. Beim ST fehlt allerdings das animierte Titelbild, in dem Hegor mit seinem Schwert eine Kette zerschlägt. Diese Aktion wird von einem tollen Stereo-Sound begleitet. Ansonsten gibt es, bis auf die wirklich guten Klangeffekte, die beim ST sogar etwas besser sind als beim Amiga, zum Sound nicht viel zu sagen. Eine Titelmelodie fehlt leider völlig, so daß das Spiel trotz der guten Geräusche keine allzugute Sound-Note verdient. Die Animation ist etwas grob und ruckelt etwas, ebenso verhält es sich beim Scrolling.

Dafür sind die Spielfiguren grafisch sehr schön gestaltet. Die Programmierer haben auch Humor bewiesen, denn es ist durchaus möglich, Hegor voll gegen eine Wand rennen zu lassen, was dieser mit einem lauten „Ungh" quittiert. Ein paar kleinere grafische Fehler haben sich allerdings auch eingeschlichen: Beispielsweise kann es beim Treppensteigen vorkommen, daß Hegor im wahrsten Sinne des Wortes durch die Luft geht. Die Version, die mir zum Test zur Verfügung stand, hatte leider noch einige Mängel, so daß ich nicht sagen kann, ob diese Fehler noch beseitigt werden. Zu hoffen wäre es jedenfalls. Übrigens, ich vergaß zu sagen, daß die Spiel-Steuerung auch über die Tastatur erfolgen kann!

Fazit: Barbarian ist ein Spiel, das mit viel Liebe zum Detail programmiert wurde. Werden die in der Testversion aufgetretenen Mängel noch beseitigt, dann hat man wirklich ein Superspiel! Beide Versionen, für den Amiga wie für den ST, sind absolut gleich, wobei ich dem ST in puncto Sound eine bessere Note geben kann. Also,

Amiga und ST-User, nichts wie ran an Barbarian! Ein hitverdächtiges Spiel!

Ottfried Schmidt

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Und was sagt der **Manfred** dazu?
Der Name „BARBARIAN", der innerhalb kürzester Zeit zum zweiten Male auftaucht, scheint wohl zu einem Synonym für erstklassige Programmierleistung zu werden! Bei diesem „16-bit-Barbarian" faszinierte mich vor allem die herrliche Animation der Spielfigur und deren Gegner. Die Grafik ist so gut gelungen, daß man wahrlich von einem Meisterwerk der Technik sprechen muß. Eine Frage beschäftigte mich allerdings zwei Minuten lang: „Wie und wo muß man das Programm einordnen?" Die einzelnen Action- und Adventure-Elemente sind so subtil, daß die Grenzen zwischen beiden Genres nicht mehr festzustellen sind. Dennoch: Ich meine, daß BARBARIAN ein Super-Action-Game ist, welches in Zukunft noch öfter aus der Softothek herausgekramt wird. Schön zu wissen, daß die Spiele-Entwicklung noch nicht der Stagnation anheimgefallen ist. Es gibt wirklich wieder Abwechslung!

ASM HIT

Martina meint dagegen:
Grafisch ist an BARBARIAN wirklich nichts auszusetzen (bis auf die kleinen Mängel der Testversion), und wenn man sich an die Icon-Steuerung gewöhnt hat, mag sich auch entsprechender Spielspaß einstellen. Trotzdem halte ich die Spielidee nicht für sonderlich neu. Was mich persönlich sehr gestört hat, sind die diversen „Töne", die der „Barbar" so von sich gibt. Bei dem dauernden UUHHH und HUUGHH hat man den Eindruck, man hat es eher mit einem Vollidioten denn mit einem zukünftigen König zu tun. Die Bewegungen des Helden sind, das muß ich zugeben, sehr fein und realitätsnah. Diese Realitätsnähe bezieht sich aber eher auf die Bewegungsweise eines zu groß geratenen Gorilla-Babies. Ob das wohl das richtige Identifikations-Objekt ist? UUUUGGHHHH!

Spielesammlung mit Pfiff

Programm: Antics, **System:** C-64, **Preis:** Disc 44 DM, Cass. 35 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, Gütersloh, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.

Mit **ANTICS** hatte ich die Gelegenheit, eine Vorabversion des neuen Projektes der deutschen Softwarefirma **RAINBOW ARTS** zu testen. Es ist eine Spielesammlung, bestehend aus 4 Programmen. Laut Angabe des Herstellers sind es bisher unveröffentlichte Spiele aus dem Jahre 1985, die jedoch in puncto Grafik und Sound den heutigen Anforderungen angepaßt wurden. Resultat ist eine unterhaltsame Zusammenstellung verschiedenster Programme, die zwar im einzelnen nicht zur Spitzenklasse gehören, zusammen allerdings (gerade zu diesem günstigen Preis) eine lohnende Anschaffung sind.

Das erste Spiel, **DULCEDO COGNITATIONIS,** handelt von dem Kampf zweier Zauberer um die simple Frage, wer denn von ihnen der Bessere sei. Dieser Kampf erstreckt sich über maximal sieben Bilder, in denen sie versuchen, sich gegenseitig mit Feuerkugeln oder einem Pac-Man (!) abzuschießen. Man kann dies zu zweit gegeneinander oder alleine gegen den Computer versuchen. Die Zauberer werden über Joystick gesteuert. Feuerknopf und Joystick nach oben entspricht einer gerade fliegenden Feuerkugel, Feuerknopf/unten einem verfolgenden Schuß, Feuerknop/rechts einem Zick/Zack-Schuß, und durch Feuerknopf/links wird der verfolgende Pac-Man ausgelöst. Bei jedem Treffer erhält der Gegner einen Punkt, und der Getroffene verliert Energie, die sich aber langsam wieder auflädt. Sollte die Energie einmal zu Ende sein, verliert man einen von drei Zauberstäben. Sind diese verbraucht, ist das Spiel vorbei. Gerade zu zweit macht dieses simple Spiel viel Spaß. Auch die Motivation ist recht gut, will man doch möglichst schnell alle sieben Bilder mit beeindruckenden aber nicht immer ganz passenden Hintergrundgrafiken (was hat eine American Expresskarte mit zwei Zauberern zu tun???) sehen. Im Ganzen gesehen ist die Grafik überdurchschnittlich gut und der Sound einfach bombastisch. Im Titelbild wird ein regelrechter Ohrwurm mit knackigen Bässen gespielt. Ich habe selten etwas Besseres auf dem 64er gehört!

In **ELVIN** schlüpfen Sie in die Rolle des gleichnamigen Vogelgottes, der von einem Götzen in dessen Höhlensystem eingesperrt wurde und nun aus diesem entkommen muß. Das ist so ziemlich alles, was die Anleitung zu diesem Spiel hergibt, denn wie dies bewerkstelligt werden soll, muß man selbst herausfinden (ich habe es jedenfalls nicht geschafft). Dazu steuert man den Vogel durch ein Höhlenlabyrinth, das sanft in alle Richtungen scrollt, kann Gegenstände aufnehmen und muß gelegentlich seinen Wasservorrat auffüllen. Dies geschieht durch Setzen auf eine Wasserpfütze und Drücken des Feuerknopfes.

Ehrlich gesagt, habe ich keine große Spielmotivation verspürt (ich habe jedoch auch keine Geduld für solche Spiele). Aber andere könnten sicherlich mehr Gefallen daran finden. Grafik und Sound stimmen hier ebenfalls, so daß man es insgesamt gesehen als recht gut bezeichnen kann.

Dritter im Bunde ist **CHIP WAR.** Ihr Computer hat wieder einmal seinen Geist aufgegeben. Anstatt ihn jedoch für teures Geld reparieren zu lassen, versetzen Sie sich lieber, mittels einer speziellen Apparatur, selbst oder zusammen mit einem Freund in den Computer, um die Reparatur selbst in die Hand zu nehmen. Sie steuern dazu mit einem kleinen Gleiter über die Computerplatine und senken sich über einem defekten Chip ab, drücken den Feuerknopf, und schon erscheint das Schaltbild des Chips. Nacheinander werden nun alle Bauteile, die defekt sind, angezeigt. Es ist dann Ihre Aufgabe, diese zu ersetzen. Dazu gehen Sie mit dem Cursor auf das richtige Bauteil (sie werden im rechten Teil des Bildschirmes angezeigt) und setzen es dann in den Chip ein. Durch Anwählen des Buchstaben „T" wird die Anzahl der noch verbleibenden Fehler angezeigt, mit „S" sieht man den reparierten Chip, und mit „X" verläßt man das Bild, um mit dem Gleiter zum nächsten Chip zu gelangen. Das Ganze ist also nur ein einfacher Gedächtnistest, in dem es darauf ankommt, sich die gezeigten zehn Fehler zu merken. Sollte man eines vergessen haben, kann man sie manchmal auch durch logisches Denken wieder aufspüren, denn jedes Anwählen von „S" kostet 100 von den 999 zur Verfügung stehenden Zeiteinheiten.

Man kann dieses Spiel wiederum zu zweit simultan spielen. Der Bildschirm ist dabei wie bei „Trailblazer" gesplittet und scrollt horizontal. Teilweise ist es sehr schwer, sich alle Fehler zu merken, und leider stürzte „Chip War" bei mir zweimal aus unerklärlichem Grunde ab. Aber dieses Manko wird wohl in der Endversion behoben sein. Grafik und Sound (Sprachausgabe!) sind wieder überdurchschnittlich gut. Auch dieses Spiel ist als gelungen zu bezeichnen.

Einziger Durchhänger ist für mich **MINI BOULDER.** Es ist, wie aus dem Namen schon ersichtlich, eine Boulderdash-Variante. Doch ist das Spiel nicht mehrere Bildschirmseiten groß, sondern in „Micro-Grafik" auf eine Bildschirmseite gepackt, so daß man die Augen ganz schön anstrengen muß, um dem Spielverlauf zu folgen. Außerdem sind die einzelnen Level ziemlich schwierig (ich schaffte nur den ersten), können aber einzeln angewählt werden. Es wurden zwar noch einige Elemente, wie bewegte Steine u.a., hinzugefügt sowie ein Editor, in dem man seine eigenen Bilder entwerfen kann, insgesamt gesehen ist es jedoch ziemlich enttäuschend.

Trotzdem kann man nur zum Kauf von **ANTICS** raten. Die einzelnen Programme begeistern durch ihre gute Grafik und ihren fantastischen Sound. Auch der eingebaute Fastloader der Diskettenversion machte sich durch enormes Verkürzen der Ladezeiten angenehm bemerkbar. Ein bis auf MINI BOULDER gelungener Sampler, der viel Spaß fürs Geld bietet.

MHK

Grafik	5-9
Sound	7-11
Spielablauf	6-9
Motivation	3-9
Preis/Leistung	10

„Hubbard auf Jupiter"

Programm: Jupiter Probe, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 47 Mark, **Hersteller:** Microdeal, Cornwall, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg; Computershop, München.

Die Einfach-Ballerei auf und für den „Atari-Großrechner", namens ST, scheint beileibe noch kein Ende gefunden zu haben. Ziemlich „stereotyp" geht's auch bei **JUPITER PROBE** von **MICRODEAL** zu. Auf den ersten Blick denkt man an die üblichen Shoot 'em ups, wie wir sie schon von so vielen anderen Games dieser Art her kennen (*Altair, Typhoon, Goldrunner...*): Raumschiff von unten; Scrolling der Landschaften, feindlicher Basen und Hindernissen von oben nach unten; bisweilen ziemlich harmlose Angreifer, die in größerer Zahl ins Gras beißen müssen, als man selbst; aufzusammelnde Gegenstände und so weiter und so fort. Alle diese „Merkmale" finden wir auch in JUPITER PROBE wieder. Das Spiel hat allerdings einige Reize, die ich im Anschluß an den recht dünnen Spielablauf schildern möchte.

Was ist zu tun? Zunächst einmal befinden wir uns im ersten Level - in Neudeutsch „Stage One". Hier haben wir die Möglichkeit, uns an das Abschießen der Feinde zu gewöhnen. Die ersten sind so harmlos, daß Sie uns vor keine großen Probleme stellen. Hier soll ein „Typ" vom Schlage eines Manfred Kleimann Gelegenheit bekommen, im Spiel zu bleiben. Doch: Schon sehr bald wird das Gefahrenmoment für den Chefredakteur größer: die Kerle beginnen das Feuer zu eröffnen! Da heißt es: „Finger auf dem Feuer-Knopf verweilen lassen, um die Gegner schon im Ansatz/Anflug zerbersten zu lassen." Wenn's mal ganz aussichtslos erscheint, drücke ich die Leertaste des ST (Neutronen-Bombe?), und siehe da: sämtliche auf dem Bildausschnitt befindliche Kontrahenten lösen sich in Luft auf.

Am unteren Bildrand erkenne ich, wieviele Schiffe ich noch im „Hangar" habe; man zeigt mir auch die Anzahl der verbleibenden Bomben an. Diese sind in Form von Sternen dargestellt. Insgesamt fünf dieser „Engelmacher" stehen mir pro Schiff zur Verfügung. Auffrischen kann ich mein Arsenal, wenn ich die in der Landschaft verstreut liegenden Sterne (blau-weiße Dinger; nicht zu übersehen!) mit meinem Super-Gleiter berühre.

Mit ein wenig Glück und einigem Bombeneinsatz gelingt es mir, in das zweite Stage zu gelangen. Die Aufgabe wird, wie sich sicher jeder vorstellen kann, nicht gerade einfacher. Hier schwirren die Gegner nur so rum, versuchen mich partout aus dem Rennen zu werfen. Sei's drum, ich halte drauf. Wenn's mal kracht, habe ich halt mal Pech gehabt! Da man glücklicherweise keine Mark-Stücke in den ST werfen muß, kann ich so einige Stunden weiter üben...

Und nun zu den Reizen des Programms, von denen ich eingangs versprach, sie Euch mitzuteilen: Meiner Meinung nach ist die Grafik von JUPITER PROBE sehr abwechslungsreich, wenn sie auch nicht an die von *Goldrunner* heranreicht. Schön vor allem, daß man schnell mitten im Geschehen ist; sehr schnell reagieren und sich einstellen kann und den wahrlich hervorragenden Sound von **Rob Hubbard**, ich darf sagen: genießen kann! Wer allerdings kein Hubbard-Fan ist, der kann mit „F2" dem Ohrenschmaus ein Ende bereiten. Das Game zeigt Euch gleich nach der kurzen Ladezeit ein Demo (geht über viele Level!). Wer die Taste „1" drückt, kann loslegen. Wenn man allerdings seine Kräfte mit einem Mitspieler messen möchte, ist die „2" zu empfehlen. Beide Spieler treten dann nacheinander an.

Und nun zu den Wermuthstropfen: Das zu steuernde Raumschiff ist ein wenig träge, so daß die Kampf-Zeremonie nur recht schleppend vonstatten geht. Dies macht sich besonders bei Sequenzen bemerkbar, wo es nur so von Feinden wimmelt. So wird man des öfteren das eine oder andere Bömbchen werfen müssen. Ein weiteres Negativum: Hat man sich durchgekämpft, um die in der High-Score-Tabelle vorgegebenen 50.000 Punkte zu überbieten, so kann man sich zwar in die Chart eintragen; abgespeichert werden Eure Initialen aber leider nicht.

Genug des defätistischen Geschwätzes, es gibt auch noch einen weiteren positiven Punkt bei einem Spiel, das zum Kauf reizen soll: Es ist der günstige und vertretbare Preis von nur etwa 47 Mark. JUPITER PROBE ist also ein Goldrunner-Derivat, welches sich zu den „motivationsträchtigen" Ballerspielen zählen darf! *Manfred Kleimann*

Grafik	**8**
Sound	**11**
Spielablauf	**8**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

BBC Special Disc

Programm: Bug-Byte Compilation, **System:** BBC, **Preis:** ca. 26 Mark (auf Diskette!), **Hersteller:** Bug-Byte, London, **Bezugsquelle:** Glass House Games, Felsberg.

Einmal Action-Adventure, einmal Strategie, einmal Sport und einmal Shoot 'em up: dies alles bietet die **BUG-BYTE COMPILATION** zu einem Diskettenpreis, der sich sehen lassen kann!

Für ungefähr 26 Mark bekommen Sie vier Programme ins Haus, die zu den besten für den BBC zu rechnen sind. **Plan B** ist ein schnelles, trickreiches Action-Adventure im „klassischen Sinne". Sie versuchen, in einer Computer-Zentrale zehn Schlüssel zu finden, die Ihnen den Weg freimachen, die feindliche Basis in die Luft zu jagen. Natürlich schwirrt wieder allerlei Zeugs herum, das Sie zu vernichten sucht. Das zweite Spiel auf der Sammel-Diskette ist **Star Force Seven.** Hierbei handelt es sich um ein reines Strategie-Programm, welches Sie in die Rolle eines Commanders schlüpfen läßt, der alle Hände voll zu tun hat, um 25 unbekannte Planeten zu erforschen. Keine einfache Aufgabe! **Tennis** erklärt sich von selbst. Der ewig junge Hit, immer in Mode, findet auch auf dem BBC seine Fortsetzung. Wichtig: Achten Sie auf die präzisen Aufschläge von „Powerful Pierre" und auf die knallharten Returns von „Norm Everidge"! Zu einer ordentlichen Spielesammlung gehört natürlich auch ein echtes Ballerspielchen. **Skyhawk** übernimmt diese Funktion. Hier heißt es: „Abknallen, was einem den Weg kreuzt!" Beachten Sie aber bitte auch, daß ab und an mal ein „Fuel-Pad" angeflogen werden muß. Denn: Ohne Sprit läßt sich nicht killen. Fazit: Vier Spiele auf einer Diskette, vier verschiedene Programm-Gattungen und doch nur ein Preis: ganze 26 Mark. Was wollt Ihr mehr? *fripp*

Grafiken	**6-8**	**Motivation**	**6-9**
Sounds	**2-7**	**Preis/Leistung**	**10**
Spielabläufe	**5-9**		

Zum Weinen

Programm: Enclave, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Nationsoft/Sparklers.
Wenn ich eine Softwarefirma mein Eigen nennen könnte (in diesem Fall **SPARKLERS**), würde ich mich schämen, ein Programm wie **ENCLAVE** zu veröffentlichen. Das Titelbild verrät schon alles über die Fähigkeiten des Programmierers: Man sieht den Schriftzug „Enclave", und alles blinkt und flimmert, daß einem die Augen tränen. Der Sound besteht aus aneinandergereihten Pieptönen, die sich so schrecklich anhören, daß ich schnell den Feuerknopf drücke, um mit dem Spiel beginnen zu können. Der Spieler steuert, wie kann es auch anders sein, ein raumschiffähnliches Gebilde in *Terra Cresta*-Manier über eine mit allerlei Gebäuden gefüllte Planetenlandschaft. Sagte ich eben *Terra Cresta*? Ach, überhaupt kein Vergleich. ENCLAVE ist eine billige Nachahmung. Am linken Bildschirmrand fliegen einige Aliens (ohne die kommt heute anscheinend kein Spiel mehr aus) auf und ab und bewegen sich gemächlich auf die linke Bildschirmseite zu. Falls Sie gierig auf Punkte sein sollten, dann ist ENCLAVE genau das richtige Spiel für sie, denn, egal wo sie hinschießen, auf ein Alienschiff, auf ein Gebäude oder auf eine freie Fläche, jeder Schuß ist ein Treffer. Spielt man mit Dauerfeuer, so sieht der Bildschirm bald wie ein umgepflügter Acker aus. Hat man schließlich das Ende des ersten Levels erreicht, kann man einen zu groß geratenen fliegenden Mülleimer bewundern. Dieses Gerät muß man einige Male treffen, und schon ist man im Level zwei. Das Spiel ist dabei nicht besonders schwierig, wie ich bei meinem Programmtest feststellen konnte. Wenn man sich im ersten Level die ganze Zeit mit seinem Raumschiff am rechten Bildschirmrand hält, kann einem überhaupt nichts passieren, denn bevor die Aliens das Raumschiff erreichen, ist man schon weit genug geflogen. Im zweiten Level hatte ich das Gefühl, daß die Aliens mit unsichtbaren Raketen fliegen, denn urplötzlich machte es „Puff", und mein Raumschiff war zerstört. Ich konnte aber beim besten Willen keinen Feind erkennen und war auch nicht gegen ein Gebäude geflogen, denn weit und breit war nichts zu sehen. Als ich nochmals im Level zwei spielte und mein Raumschiff wieder ohne Grund explodierte, nahm ich die Kassette aus dem Rekorder und warf sie in die Ecke, wo sie immer noch liegt.
Kommen wir zur Bewertung: Die Grafik ist ein Unding. Zur Zeit der Atari-Spielkonsolen wäre sie aber sicher ein echter Hit gewesen. Für den schlechten Sound gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder war der Programmierer völlig unmusikalisch, oder er hat noch nie zuvor Sound programmiert. Der Spielablauf ist uralt, aber trotzdem etwas geändert. Unsichtbare Raketen sind mir bis jetzt in keinem Programm untergekommen. Große Motivaton kam während des Tests also nicht auf, und ich bin sicher, es wird bei ENCLAVE auch nie eine geben. Das Preis /Leistungsverhältnis könnte man abschließend wie folgt umschreiben: Nichts für wenig Geld. *C. B.*

Grafik	4
Sound	1
Spielalauf	3
Motivation	0
Preis/Leistung	1

Krakout für C-16

Programm: Demolition, **System:** C16/plus 4, **Preis:** ca 20 Mark, **Hersteller:** Kingsoft, **Bezugsquelle:** u.a. Lindenschmidt.
Wer kennt nicht das legendäre Krakout? Steinchen mit einem Ball abzuschießen, ist seit jenem Spiel zum absoluten Dauerrenner geworden. Die große Anzahl an verschiedenen Versionen dieser Spielidee sind mal mehr mal weniger gut. In diesem Fall haben wir es mal wieder mit einer etwas anspruchsvolleren Version zu tun. **DEMOLITION** nennt sich das Game auf dem C-16. Der Name spielt natürlich nur eine untergeordnete Rolle. Interessant ist das Spielgeschehen dieser **KINGSOFT**-Produktion.
Auf der linken Bildschirmseite befindet sich Ihr Schläger, von dem aus auch der Ball ins Spiel gebracht wird. Ihre Spielaufgabe ist ganz einfach. Der Ball muß nicht nur im Spiel gehalten, sondern es müssen natürlich auch die Steine abgeräumt werden. Haben Sie diese Aufgabe erfüllt, gelangen Sie in das nächste Level. Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich natürlich dementsprechend.
Leider mußten wir während des Spiels kleinere Mängel feststellen, die man aber durchaus als zumutbar bezeichnen kann, wenn man den Gesamteindruck des Spiels zugrundelegt. So passiert es gelegentlich, daß der Ball durch einen Stein fliegt, obwohl er ihn mit dem Treffer hätte beseitigen müssen. Aber einen echten Profi bringt das nicht aus der Fassung. Dann wird das Steinchen eben mit dem nächsten Treffer vom Bildschirm gefegt.
Die Grafik von DEMOLITION läßt dieses kleine Manko jedoch in den Hintergrund treten. Was man da auf dem Bildschirm zu sehen bekommt, ist für den kleinen Commodore wirklich toll. Der Sound tut lediglich das seinige noch hinzu. Schließlich erwischt man sich dabei, wie man etwas mehr Zeit in dieses Spiel investiert, als man es zunächst für möglich gehalten hat.
Kurz und gut, DEMOLITION ist jedem C-16-Freak zu empfehlen, der sich schon immer für Breakout-Spiele begeistern konnte. *Thomas Brandt*

Grafik:	10
Sound:	9
Spielablauf:	9
Motivation:	9
Preis/Leistung:	9

ASM HIT

Ein Spiel für Zwei

Programm: Challenger, **System:** AMIGA, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Kingsoft, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser
Dieser Tage bekam ich das Programm **CHALLENGER** von **KINGSOFT**, in der entgültigen Version, in die Hände. Da AMIGA-Software, vor allem Spiele, noch sehr dünn gesäht ist, machte ich mich gleich an den Test. Bei Challenger geht es darum, mit einem oder zwei Spielern über eine futuristische Landschaft, welche im DUAL PLAYFIELD-Mode dargestellt wird, zu fliegen, ohne mit irgendwelchen Objekten oder Landmarken zu kollidieren. Spielt man CHALLENGER allein, dann wird das Spiel doch recht schnell langweilig. So richtig Laune kommt erst dann auf, wenn man zu zweit spielt. Dann steuert nämlich ein Spieler das Scrolling der unteren und der zweite Spieler das Scrolling der oberen Ebene. Da beide Ebenen völlig unabhängig voneinander scrollen, kann man so seinen Gegenspieler (sich selbst aber auch) ganz schön in Bedrängnis bringen. Punkte gibt es für die Zeit, die man sich halten kann, sowie für die Beendigung eines Levels. Die Qualität der Grafiken ist im allgemeinen recht gut, nimmt in den höheren Leveln jedoch allmählich ab. Das Scrolling selbst ist sehr schnell und flüssig. Der Sound ist digitalisiert; aber leider wurden nur wenige Geräusche eingebaut. Während des Ladens erscheint ein richtiger Vorspann, so wie bei einem Film; dieser ist recht lustig und sollte unbedingt gelesen werden. Challenger ist kein Spiel, das man zur Spitzenklasse zählen kann, trotzdem ist es wegen seines relativ niedrigen Preises zu empfehlen. Es kann zwar nicht mit einigen ähnlichen Produkten für den ST mithalten, aber es ist zu begrüßen, daß sich die Programmierer allmählich mit dem Amiga auseinandersetzen. Wer allso gerne zu zweit spielt, der kann CHALLENGER mit ruhigem Gewissen kaufen. *Ottfried Schmidt*

Grafik:	9
Sound:	6
Spielablauf:	6
Motivation:	7
Preis/Leistung:	8

Die Mario Brothers sind wieder unterwegs!

Programm: Super Mario Bros., **System:** Nintendo, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Nintendo, **Bezugsquelle:** Yeno Spielwarenhandels GmbH, Ottensener Str.126, 2000 Hamburg 54.
Nintendo ist den Spielhallen-Freaks sicher ein Begriff. Mit guter Grafik und gutem Sound begeisterte Nintendo schon viele Feierabend-Spieler. So ist es auch kaum verwunderlich, daß Nintendo jetzt auch eine Videospiel-Konsole auf den Markt bringt, und damit ebenso wie das SEGA-System sich den Weg in die „Gute Stube" bahnt. Da das Nintendo-System ebenso wie das SEGA-System eine reine Videospiel-Konsole ist, werden die beiden Systeme sicher harte Konkurrenten werden. Entscheidend ist dabei das Angebot an Software und die Qualität der Programme. Ein Test soll zeigen, ob Nintendo Chancen hat.
Zum Testen hat uns **NINTENDO** gleich eine ganze Menge Module mitgeschickt, und die haben einen gar nicht mal so üblen Eindruck hinterlassen. Oder, um es anders auszudrükken, die Spiele können ganz schön von der Arbeit abhalten! Eines dieser Spiele, die den Siegeszug antreten wollen, ist ein bekannter Spielhallen-Hit: **SUPER MARIO BROTHERS.** Die beiden netten Brüder Mario und Luigi kennt sicher der ein oder andere noch aus einem anderen *Mario Bros.*-Spiel. Und heute sind sie wieder unterwegs, die beiden flotten Brüder. Klarer Fall, daß das Spiel mit zwei Spielern gespielt werden kann. Sie treten dann hintereinander an. Die beiden Brüder machen sich auf den Weg, die Prinzessin aus den Händen der bösen Kupa zu befreien und das zerfallene Schwammerlreich zu erlösen. Kürzer gesagt: durch viele Levels laufen, bis man die Prinzessin erreicht hat. So besonders neu ist die Spielidee also nicht. Aber ich glaube, Nintendo wollte bloß das Spiel aus der Spielhalle ins Wohn- oder Kinderzimmer verlegen und sich nicht um eine neue Spielidee kümmern.
Um das Spiel zu beschreiben, spiel ich's einfach mal. Die deutsche Anleitung, die alles supergenau erklärt und dazu noch jede Menge Tips gibt, hilft mir dabei. Die Hintergrundlandschaft taucht auf und kurz darauf auch Mario. Schon beim Anblick dieses Bildes weiß ich, was zu tun ist. Mario muß nach rechts laufen und möglichst das Ende eines jeden Levels erreichen. Allerlei Tiere aus der Insektenwelt wollen Mario dabei hindern. Während im Hintergrund eine Musik mitläuft, laufe und springe ich mit Mario durchs Bild. Beachtenswert ist die Menge der verschiedenen Viecher, die noch auftauchen werden. Da Mario unbewaffnet ist, springt er einfach auf die Viecher drauf, um sie zu vernichten. Ein paar Fragezeichen können berührt werden. Sie können Extraleben beherbergen oder unseren Mario zum Super-Mario werden lassen. Der ist nämlich etwa dreimal so groß wie der normale Mario. Nimmt Mario einen Stern auf, wird er für kurze Zeit unbesiegbar. Am Ende des durchspielten Levels ist noch eine Fahnenstange. Wenn Mario ganz hoch dranspringt, bekommt er auch noch Punkte gutgeschrieben. Hinter der Fahne befindet sich die Burg, in die Mario gelangen muß. Von der Burg geht es dann mit einer kleinen Unterbrechung ins nächste Level. Die Level sind sehr abwechslungsreich gestaltet und fordern schon einiges vom Spieler. Sie sind aber zu schaffen. Dazu gibt's noch ein großzügiges Zeitlimit. Es ist also alles da, was wir aus der Spielhalle kennen.

SUPER MARIO BROS. ist ein richtig simples Hüpf- und Kletterspiel, das durch seine viele Arten von Figuren doch irgendwie interessant ist. So einfach der Spielablauf auch ist, das Spiel kann riesig Spaß machen. Vielleicht auch gerade, weil es so unkompliziert ist. Wer solche Spiele mag, kann es bedenkenlos kaufen. Viel Spaß ist garantiert!

Peter Braun

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Wer's nicht hat, hat's gut!

Programm: Doc The Destroyer, **System:** C-64/128, Spectrum, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Melbourne House, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg
Die englische Softwarefirma **MELBOURNE HOUSE** hat uns in den Jahren 1984 bis 1986 eine Reihe von guten Programmen beschert. Doch dann wurde es etwas ruhig um die renommierte Firma. Inzwischen ist es bekannt, daß Mastertronic Melbourne House aufgekauft hat. Hoffen wir, daß Melbourne House weiterhin so erfolgreiche Programme, wie *The Hobbit, Hellfire* oder *Starion* schreibt. **MELBOURNE HOUSE** schickt mit **DOC THE DESTROYER** einen weiteren Kandidaten ins Rennen.
In diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle von „Doc", dem Abenteurer, auf seiner Reise durch die fantastische Welt in die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. „Doc" ist ein Zeitreisender, den seine Abenteuer immer wieder in die aufregende Stadt „Domed City" führen. Doc hat seine Zeitmaschine verloren und ist jetzt auf sich gestellt. Er hat seine sieben Sinne wieder gesammelt und macht sich jetzt auf seinen Weg.
Sie müssen Doc irgendwie durch die gefährliche Welt von Domed City steuern, damit Doc wieder in den Besitz seiner Zeitmaschine gelangt. Besonderheit des Programmes: Wenn Sie es einmal zu Ende gespielt haben, können Sie Doc's Charakter absaven und in einem anderen Spiel der „Doc The Destroyer"-Serie wieder einladen und damit weiterspielen.
Doc hat fünf charakteristische Merkmale, die Sie verändern können: Stärke, Intelligenz, Glück, Charisma und Ausdauer. Je nachdem, zu welchen Anteilen Sie die Charakter-Punkte auf die Eigenschaften verteilt haben, wird sich auch der Spielverlauf gestalten. Nach ein paar Versuchen hat man die ideale Kombination dann herausgefunden.
Das Spiel DOC THE DESTROYER ist eine Art Adventure mit Action-Sequenzen. Sie betreten zu Beginn des Spieles den Kampfplatz und müssen einen Gegner über den Haufen hauen. Dann kommen Sie zum Adventure-Teil. Ein Text zeigt Ihnen Doc's Werdegang an. Nachdem Sie gelesen haben, wo Sie sich befinden, stellt Sie der Computer vor die Wahl. Fahren Sie mit dem Joystick auf das entsprechende Kommando, u. das Adventure erzählt Ihnen weiteres (was Doc jetzt tut, wo er jetzt ist, was er tun kann,...). Wenn Doc sich z.B. für „kämpfen" entscheidet, wechselt das Szenario zur Action-Sequenz, u. zwei grafisch sehr plump gestaltete Neandertaler gehen mit Keule u. Faust aufeinander los. Eine Niederlage hier reicht schon aus, um das Spiel zu beenden. Aber das kennt man ja von zahlreichen anderen Adventures auch, ein falscher Schritt u. GAME OVER.
Da das Spiel in zwei Levels abläuft, im Strategie- und Action-Level, wechseln auch die Bilder von Zeit zu Zeit. Im Strategie-Level befindet sich auf der rechten Seite des Bildschirms eine Steintafel, auf der der Text angezeigt wird. Daneben schaut ein Krieger, der etwas an die Römer-Zeit erinnert, den Spieler an und zwinkert dabei ab und zu mit dem Auge. Das Ganze sieht ein wenig trist aus (nicht der Krieger, sondern das Gesamtbild!). Im Action-Level fühlt man sich wie in alte Zeiten zurückversetzt. Nicht, daß man jetzt fünf Jahre jünger wäre. Nein, man glaubt, einen ZX81 vor sich zu haben! Ist er nicht süß, mit seiner hochauflösenden Grafik, die sogar dem AMIGA noch zeigt, wo's langgeht!?! Mal im Ernst, da ruckeln zwei wirklich grobe Sprites über den Bildschirm, die noch nie etwas von Animation gehört haben. Die Grafik ist sehr wenig detailliert und weist auch keine Besonderheiten auf. Schwacher Durchschnitt, mehr nicht! Die Grafik hätte vielleicht vor drei Jahren noch für Aufsehen gesorgt. Also, das mußte doch wirklich nicht sein!
Ganz anders dagegen der Sound. Meiner Meinung nach paßt er zwar überhaupt nicht zum Spiel, klingt aber trotzdem ganz gut! Hört sich verdächtig nach Urwald-Musik an! Aber - eine Schwalbe macht noch keinen Sommer und ein guter Sound noch kein gutes Spiel. Die Grafik müßte erheblich verbessert werden, damit das nächste Spiel aus der „Doc The Destroyer"-Serie nicht vergessen wird. Ehrlich gesagt, der Kauf des Spieles lohnt sich nicht! Man könnte später dem zum Fenster hinausgeworfenen Geld nachtrauern! *Mario*

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Die barbrüstige Teufelin

Programm: Game Over, **System:** Schneider (wurde getestet), C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 30 Mark (Schneider & C-64) & etwa 26 Mark (Spectrum), **Hersteller:** Imagine, Manchester, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg; T.S. Datensysteme, Nürnberg.

„Ta-tü-ta-tü-tüüü - hier ist die ASM-Service-Welle aus Deutschland! Wir haben eine aktuelle Meldung. Sie betrifft alle Schneider-Fahrer: Der Stau am Software-Kreuz Europa hat sich aufgelöst. Es gibt wieder ein herausragendes Programm für den CPC, der die Fahrt in Richtung Qualität wiederaufnimmt. Es handelt sich um das Spiel **GAME OVER** von **IMAGINE**!„

Daß diese Meldung der „Wahrheit" entspricht, versuche ich in den folgenden Zeilen zu unterstreichen! GAME OVER, dies ist wohl ein recht merkwürdiger, wie einprägsamer Titel für ein Shoot'em up Game. Außer IMAGINE ist aber noch keiner auf ihn gekommen. Wie dem auch sei, ich schildere nun, was sich nach dem Einlegen der Kassette in den Rechner ereignete:

Ein Titelbild baute sich vor mir auf. Und was für eins! Da präsentierte sich doch unsere Hauptgegnerin Gremla recht süffisant als mutierte Suffragette, die ihre Blaustrümpfe gegen eine halboffene, blaue Bluse eingetauscht hat. Die Dämonin, die einen Planeten jenseits von Alpha-Centauri unter ihre Gewaltherrschaft gebracht hat, gilt als schön und skrupellos, eine Verbindung, die wir auch schon über mehrere Jahrhunderte kennen. Ist schon irre, was allein ein Titelbild schon zu erzählen weiß...

Nun aber zur Story und deren Konsequenzen, die sich für den Spieler ergeben: Einer von Gremla's engsten Vertrauten, Leutnant Arkos, hat die Schnauze voll; er rebelliert gegen das totalitäre System. Sein Vorteil: er kennt sich aus. Arkos weiß, wie man die technisch perfekten Hindernisse überwindet; Arkos kennt den Weg zum Palast der Beauty Queen; Arkos wird sein elektronisches Gehirn einsetzen, um sich auf seine Mission optimal einzustellen.

Dies zum Background, nun zu den Konsequenzen! Sie sehen sich im ersten Bild als unser Held Arkos, der eine recht wirksame Wumme in Anschlag hält. Er befindet sich in der ersten Phase des Spieles - dem Planeten-Gefängnis. Mit dem geeigneten Stick können Sie nun nach gewohnter Manier auf Ihre Gegner zusteuern. Immer den schnellsten Weg nach rechts einschlagen und nicht vergessen, die Gegner rechtzeitig zu erledigen, bevor diese Sie mit ihren Kugeln treffen. In einem Statusfeld (am unteren Bildschirmrand) erfahren Sie alles Nötige über Ihre Energie und u.a. über die Anzahl der Handgranaten, die in Richtung Gegner werfen können (mit der Leertaste). Benutzen Sie einige der kleinen hübsch gezeichneten „Plattformen", die sich ständig von oben nach unten bewegen. Befinden Sie sich auf ebensolchen, können Sie die Feinde besser killen - und: vor allem springend weiter nach rechts marschieren.

Es gibt verschiedene Arten von Killern, die auf Sie angesetzt wurden. Egal, wie sie auch ausschauen, man kann sie vernichten. Bei einigen großen Robotern, die von Zeit zu Zeit mal in der Gegend rumstehen, sollten Sie sich in acht nehmen! Am besten ausweichen und weiter auf dem geraden Weg in Richtung Palast zusteuern. Auf Ihrem dornigen Weg dorthin werden Sie u.a. ölfässer-ähnliche Gebilde sehen, die Sie ein paar Mal anschießen müssen. Dann erscheint ein Gebilde, das es zu berühren gilt. Die Folge: Eine weitere Zahl an Handgranaten wird Ihrem Konto gutgeschrieben.

So! Nach einer Eingewöhnungszeit von circa fünf Stunden (ununterbrochen) müßten Sie jetzt mit Arkos in einer anderen Welt angelangt sein. Diese ist in der Hauptsache ein von Sumpfgebiet dominierter Dschungel, der wiederum seine spezifischen Gefahrenmomente aufweist. Ist man auch durch diesen Schlamassel, kündigt sich der große Show Down an; die Abrechnung zwischen Arkos und Gremla erfolgt.

Die Tatsache, daß wunderbare Grafiken in GAME OVER „eingebaut" wurden, haben mich zunächst bestärkt, das Spiel weiter „kritisch zu verfolgen". Will sagen: die Motivation war schon zu Beginn sehr hoch. Die Schnelligkeit und vor allem die Beweglichkeit der Spielfigur machen das IMAGINE-Produkt zu einem Fest für Action-Freunde. Er wendet sich sehr rasch, kann in Sekundenbruchteilen ausgezeichnet manövrieren, schießt sehr präzise, hüpft „spritegenau" auf die kleinen Plateaus und duckt sich, wenn nötig. Das hat Laune gemacht! In puncto Sound erwies sich GAME OVER allerdings als Niete. Außer den obligatorischen Ballergeräuschen ist nichts zu hören. Ein Manko, das die Spielbarkeit und die Motivation allerdings nicht beeinträchtigte. Wer mit den Tasten seine Mission durchführen möchte, merke sich folgendes: Es wird verflucht schwierig, Arkos zu manövrieren. Besonders in den Situationen, wenn er Treppen rauf- oder runtersteigen muß. Das gleichzeitige Abfeuern aus der MP ist problematisch. Wer's dennoch versuchen möchte, bitte - hier sind die „Tasten": „P"= rechts; „O"= links; „Q"= nach oben/Sprung/Treppe rauf; „A"= nach unten/Kriechen; „Leertaste"= feuern und „Copy"= Granaten werfen.

Unterm Strich: Es handelt sich um ein einwandfreies, typisches Action-Spiel, auf das die Schneideraner vielleicht schon eine Weile gewartet haben ... „ASM-Service-Welle aus Deutschland: Keine weiteren Störungen!" *Manfred Kleimann*

Grafik	11
Sound	4
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Und was sagt der **Ottfried** dazu?

GAME OVER ist ein Spiel, das man bestimmt nicht so schnell in die Ecke legen wird. Grafik und „Motivation" konnten mich voll überzeugen. Gewünscht hätte ich mir einen besseren Sound, zumindest aber eine Titelmelodie. Dadurch hätte dieses Spiel eine weitere Aufwertung erfahren. Aber auch so kann ich den Schneider-Usern nur sagen: „Ran an GAME OVER, es lohnt sich!

ASM HIT

„AMIGA-

Programm: Swooper, **System:** Amiga 1000, **Preis:** ca.45 DM, **Hersteller:** Diamond Games, **Vertrieb:** Robtek, England

Nicht mehr ganz neu ist das deutsche Programm **SWOOPER**, das derzeit von **ROBTEK** vertrieben wird. Die Story: Die bösen Weganer haben auf der Raumstation Xenon den Virus der Pariaseuche ausgesetzt, an dem die Besatzung nun langsam vor sich hinstirbt. Trotzdem ist es noch gelungen, einen Funkspruch mit der Bitte um Hilfe zur Erde abzusenden. Dort stattet man flugs einen Kampfraumer mit dem notwendigen Serum aus und schickt ihn auf die Reise. Was nun passiert, dürfte klar sein: Auf dem Weg zur Raumstation müssen Weganer, Kometenschwärme durchflogen und manchmal in den Kometenschwärmen umhertreibende Astronauten geborgen werden. Dies ist in einer Art aufgemacht, wie es simpler kaum geht. Unten steht unser Raumschiff, oben stehen die Aliens als kleine Weltraumarmada. Was folgt, ist die übliche Ballerei. Hat man aber zwei „Flotten" in die ewigen Jagdgründe gepustet, so muß man einen Kometenschwarm durchfliegen, was sich aller-

Für die Kleinen

Programm: Dawnssley, **System:** Spectrum 48/128/+2, Schneider, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Maynard International/Top Ten, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berkshire RG7 4AA. Tel: (0044734) 30 2600, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg; Glass House Games, Felsberg.
Die Firma **MAYNARD INTERNATIONAL** drängt mit einem Low-Budget-Programm (unter dem Label **TOP TEN**) auf den dichtbesiedelten Computermarkt. Programme, die in diese Preiskategorie fallen, müssen selbstverständlich unter geringeren Qualitätsansprüchen betrachtet werden. So auch bei **DAWNSSLEY.** Mein Schlußurteil kommt gleich am Anfang: das Spiel ist zu empfehlen - für 8 bis 12-jährige, allerdings nur, weil die wahrscheinlich noch nicht wissen, was auf dem Spectrum möglich ist. Die Möglichkeiten des Computers sind nicht voll ausgeschöpft worden. Für das Spiel spricht allerdings der Preis. Nun müssen Sie selber abwägen, was Ihnen wichtiger ist. Qualität für 30 bis 40 DM oder ein echtes „Billig"-Spiel für 10 DM?
Billig ist bei Danwssley z.B. der Spielsinn. Sie sind eine Elfe oder ein Krieger und müssen den Weg aus einem Labyrinth finden. Das Labyrinth ist aber nicht so groß, stellt also für die obengenannte Altersgruppe eine angemessene Schwierigkeit dar. Beim Two-Player-Game können sich Elfe und Krieger sogar noch gegenseitig behindern. Ist der Ausgang aus einem Level gefunden, geht's im nächsten weiter, bis die Flucht von Danwssley gelungen ist. 48 Levels sind zu überstehen. Das Labyrinth ist sehr übersichtlich, da meistens nur die Mauern und viel leerer Raum auf dem Bildschirm zu sehen sind. Natürlich machen die Monster, die im Labyrinth herumschwirren, dem Spieler noch das Leben schwer. Also das übliche Find-Ausgang-aus-Labyrinth-und-knall-Monster-nieder-Spiel. Das kennt man ja schon unter zahlreichen anderen Titeln.
Die Grafik des Spieles ist ebenfalls billig. Überall blinkt es auf dem Bildschirm und ein etwas plump gestaltetes Männchen flitzt durch das Labyrinth, um die überdimensionalen Schlüssel zufinden, die ihm Türen öffnen. Na ja, und die zahlreichen Schätze können ebenfalls eingesammelt werden.
Auf Sound muß man für 10 DM ebenfalls verzichten. Was erwarten Sie denn bei dem Preis? Supergrafik? Supersound? Viel Spielsinn? Bei all dem müssen die Erwartungen ein wenig zurückgeschraubt werden. Und bevor ich's vergesse: Die Steuerung ist nicht einmal fünfzig Pfennig wert. Die Tastatur ist so umständlich belegt, daß man kaum damit spielen kann. An Neudefinierung hat man hier aber auch nicht gedacht. Welch ein Hohn!
Sofern Sie nicht zur obengenannten Altersgruppe gehören, können Sie auf dieses Spiel getrost verzichten. Fühlen Sie sich dieser Altersgruppe geistig oder körperlich zugehörig, kaufen Sie's. Mit so einem Programm hat wohl jeder von uns seine Programmsammlung begonnen. *Peter Braun*

Grafik	6
Sound	4
Spielablauf	4
Motivation	6
Preis/Leistung	7

Und noch eins!

Programm: Denarius, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird Software, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.
Wie sie nun auch alle heißen mögen, **DENARIUS** ist ein weiteres Glied in der Kette der 'X'-Spiele mit 'U'-Grafik ('X'evious, 'U'ridium). Naja, die Geschichte ist mal wieder ein schrecklich fesselndes Weltraumdrama: Die bösen Rignalians wollen das Sonnensystem kolonisieren und haben ihre 'tyrannischen Weltraumbögen' (so steht's, in Englisch geschrieben) um die Planeten gelegt. Nun muß man als Weltraumheld durch 16 besetzte Städte (eines der Planeten, nehme ich an) fliegen, dort möglichst alle 'chlorine pods' (diese sind zum Lebenserhalt der Eindringlinge da) aufsammeln und alles, was einem in den Weg kommt, zu Staub zerblasen. Gleich zu Beginn des Programmes erwartet mich eine Musik, die weder von Galway, noch von Hubbard, Whittaker oder WE-M.U.S.I.C. stammt und trotzdem recht anständig klingt.
Nach dem Druck auf den berüchtigten roten Knopf erwartet mich dann aber das Übliche: Eine Plattform scrollt von oben nach unten, und ich werde gnadenlos angegriffen. Und obwohl mein Ballerdaumen schon die härtesten Proben bestanden hat, erreiche ich nicht einmal die 25.000 Punkte, die man für das erste Freischiff braucht. Die einzige Hilfe, die man hat, ist die Unverwundbarkeit, die man mittels der Leertaste für kurze Zeit „aktivieren" kann. Tja, viel mehr gibt es zu DENARIUS schon nicht mehr zu sagen, außer vielleicht, daß man nach jedem beendeten Level ein winziges Ausweichspiel, für welches man aber mehr Glück als Verstand braucht, zur Bonusaufbesserung spielen kann.
Wenn man ein preisgünstiges Ballerspiel sucht, sollte man sich DENARIUS zulegen, wenn man aber auf höchste Qualität besteht, sollte man besser auf Programme wie z.B. *Ocean's Terra Cresta* sparen. *Uli*

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	7
Preis.Leistung	9

Ballerei"

dings auch bei Höchsttempo als nicht besonders problematisch erwies. Hin und wieder treibt hier auch ein Astronaut durch die Gegend, den man ruhigen Gewissens „aufsammeln" kann, da er einen recht netten Bonus bringt. So spielt man dann eben weiter, bis man es irgendwann nach nicht sehr langer Zeit geschafft hat, bis zur Basis vorzudringen. Bemerkenswert an SWOOPER ist, daß das Programm nur mit Kickstart 1.1 läuft und somit für alle AMIGA 500 und 2000-Benutzer uninteressant wird. Dieses Manko ist allerdings einzig und allein auf die Bequemlichkeit des Autors zurückzuführen, der sich anscheinend nicht die Bohne um die Aufwärtskompatibilität seines Produktes gekümmert hat. Zur Bewertung: Grafik: Die meisten Objekte sind recht simpel gestaltet. Das herausragenste, was SWOOPER an Grafik zu bieten hat, ist die Titelschrift. Sound: Für das Titelbild hat man ein wenig der 'RAMBO II'-Musik von Platte digitalisiert. Im Spiel sind aggressive Baller- und Explosionsgeräusche zu hören. Spielablauf: SWOOPER ist die tausendste Version der hundertsten Neuauflage der 'Galaxians', die vor einer halben Ewigkeit die Spielhallen unsicher gemacht haben. Da sich am Spielablauf nichts geändert hat, ist diese Note relativ mies ausgefallen. Motivation: Mit der Zeit wird beinahe jedes Spiel langweilig; bei SWOOPER geht dies eben etwas schneller. P/L: Für ein simples Ballerspiel ist SWOOPER doch ein wenig teuer, oder ? Kurz gesagt: SWOOPER ist ein Programm, auf das man als AMIGA 1000-User getrost verzichten kann, denn Großes wird hier nicht versäumt. *Uli*

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	3
Motivation	6
Preis/Leistung : a	6

„Hochexplosiv!"

Programm: TNT, **System:** Atari ST, MSX 2, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Infogrames, **Bezugsquelle:** u.a.Glass House Games.

Gute Bilder ist man ja von Amiga und Atari ST inzwischen gewohnt. Doch mit **TNT** hat das französische Softwarehaus **Infogrames** jetzt ein Schießspiel entwickelt, das mit seinen Grafiken in die Spitzenklasse gehört.

Zum Spielablauf ist nur soviel zu sagen, daß eine Indizierung unseres Erachtens ziemlich wahrscheinlich erscheint. Ort der Handlung ist Vietnam, und zwar logischerweise im Krieg. Es gibt nichts weiteres zu tun, als alle Feinde aus dem Weg zu räumen.

Zu Beginn kann man wählen, ob man allein oder zu zweit spielen möchte, wobei es auf jeden Fall vorzuziehen ist, die Sache „im Team" anzugehen. Ansonsten wird man der Lage nicht mehr Herr und kann sich beglückwünschen, wenn man das erste Level schafft.

Vier verschiedene Arten von Waffen stehen jedem Spieler zur Verfügung: Maschinengewehr, Gewehr, Messer oder Bombe. In der Redaktion löste dieses Game auf Anhieb Begeisterung aus. Sämtliche moralische Bedenken wurden über Bord geworfen (wo sie auch blieben), und wir bildeten verschiedene Zweier-Teams, die dann gegeneinander (Highscore-mäßig) antraten. Schon bald kristallisierte sich heraus, wer am besten als MG-Schütze und „Bomben-Spezialist" einzusetzen war. Mit dem Gewehr konnten wir nicht so viel anfangen (Einzelschüsse sind einfach zu wenig).

Das Spiel kann losgehen! Ein Hubschrauber fliegt über das auf dem Bildschirm gezeigte Stückchen Erde, alles ziemlich kahl, ab und zu ein paar Büsche, hinter denen der geneigte Leser MG-Nester vermuten darf. Der erste Mann wird rausgelassen und muß sich sofort seine Waffe wählen (Funktionstasten). Jetzt heißt die Parole: Ballern, was das Zeugs hält. Allerdings braucht man nicht unbedingt zu „hetzen". Zeit spielt weniger eine Rolle als vielmehr alles, was sich bewegt, niederzuschießen. Diesem Umstand kommt sehr entgegen, daß der „Partner" immun gegen die „eigenen" Schüsse oder Granatwürfe ist.

Nachdem der zweite Spieler abgesetzt worden ist, empfiehlt es sich für diesen, eine andere Waffe zu wählen als ersterer benutzt. Es kann nämlich zu einigen peinlichen Verwechslungen kommen, wenn beide um sich schießen, und nicht wissen, ob sie's nun sind, oder nicht. Meist kosten solche Entscheidungen mindestens ein Leben.

Wir haben in den Teams jeweils einen MG-Schützen und einen „Granat-Werfer" zusammengesetzt. Ab geht's, immer nach oben. Die Landschaft scrollt von oben nach unten, während man selbst mit seinen Männchen nach oben laufen sollte. Wichtig: So viele Feinde wie möglich vernichten (wegen der Punkte), und so wenig „eigene Leute" wie möglich dabei draufgehenlassen. Mit der Zeit bekommt man schon mit, hinter welchem Busch sich Heckenschützen versteckt halten, und wie man mit einer gezielten Bombe drei oder mehr „Feinde" um die Ecke bringen kann. Ganz ohne Verluste auf der eigenen Seite geht die Durchquerung des ersten Levels jedoch kaum ab. Dann ist er irgendwann da, der spannende Moment: Es geht nicht weiter nach oben, und der Hubschrauber kommt und lädt meinen Kumpel und mich ein, um uns in das nächste zu transportieren.

Was uns hier erwartet, ist Dschungel-Krieg par excellence. Vor schwarzem Hintergrund (dunkel ist's nämlich auch) sieht man eine Vielfalt von Palmen und Büschen, hinter denen sofort nach Absetzen des ersten Mannes Gewehrfeuer hervorkommt. Man sieht absolut wenig und sollte sich durch feuern der eigenen Waffe seinem Spielpartner zu erkennen geben. Ab und zu muß man selbst erst mal schauen, wo man steckt (hinter Palmen usw.). Den Dschungel-Krieg hat noch keines unserer Teams überlebt, und das dritte Level kennen wir nur vom Bild. Trotzdem gelang es unserem tagesbesten Team immerhin einen Highscore von 29 200 zu erringen (ohne Poke, versteht sich!). Dazu Kommentar unseres Bomben-Spezialisten Otfried: „... war ein hartes Stück Arbeit". Wie schon eingangs erwähnt, gehören die Grafiken zu den besten auf dem ST. Zu zweit macht das Spiel wirklich Spaß (allein ist man zu schnell erledigt). Der Sound besteht aus Geräuschen zum Geschehen. So, und jetzt kommen wir zur Moral. Wie gesagt, man schießt hier auf gut dargestellte Menschen in Uniform, weshalb das Ding wahrscheinlich auf die „schwarze Liste" gesetzt werden könnte. Uns hat's jedenfalls Spaß gemacht, und man darf davon ausgehen, daß es den Fans von Ballerspielen nicht anders gehen wird.

Martina Strack

Und was sagt der **Manfred** dazu?

Infogrames hat ein „eindeutiges" Spiel entwickelt, bei dem keine Handfläche trocken bleibt! Es geht schlicht und einfach um das Abschlachten feindlicher Soldaten, die im Verhältnis zur eigenen Streitmacht - wie immer bei Computer Games - größere Opfer zu beklagen haben. Es sind hier keine Aliens oder andere Außerirdische, die die Menschheit bedrohen; es handelt sich um „Sprites aus Fleisch und Blut"! Verwerflich? Gewiß! Spannend? Gewiß! Zwei-Spieler-Option? Gewiß! Grafische Darstellung? Gut! Soll man's kaufen? „Gewiß"! Aber: Abstand zur Realität sollte vorhanden sein; sonst ist dieses Programm - in Kinderhänden - ein schändlich Ding!!!

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	?
Preis/Leistung	8

c16chris

Alles Easy? – Logo!

Programm: Quartet, **System:** C-64, Schneider, Sega, **Preis:** ca. 40 DM (Kass.), ca. 60 DM (Disk.), **Hersteller:** Activsion.

Das Softwarehaus **ACTIVISION** hat sich ja seit einiger Zeit auch auf das Umsetzen von Spielhallenversionen verlegt. Die dritte Umsetzung dieser Reihe ist nun das Spiel **Quartet.** Es handelt sich dabei um eine Mischung aus Hüpf-, Sammel- und Ballerspiel.

Es kann allein oder zu zweit gespielt werden, wobei sich die Spieler aus vier Figuren ihren „Helden" aussuchen können. Wir haben sowohl die Commodore- wie auch die Sega-Version etwas näher angeschaut. Dabei haben sich schon gravierende Unterschiede herausgestellt: Das Sega-Spiel ist einfach besser. Grafik und Schwierigkeitsgrad heben sich positiv vom 64er ab. Lediglich der Sound ist vergleichbar (nervt).

Nun aber zum Spielablauf. Die Spielerfigur wird über Plattformen, Leitern u.ä. zum jeweiligen Ausgang des Levels geführt. Um ins nächste Level zu gelangen, muß der „größte" Feind so lange beschossen werden, bis er einen Schlüssel freigibt. Natürlich sind eine Reihe von Aliens dabei, die Ihnen die Suppe versalzen wollen. Bei der C-64-Version traten diese aber in Maßen auf, so daß man einen großen Teil von ihnen einfach ignorieren kann. So gelangte ich schon beim ersten Versuch ins siebente Level. Das finde ich doch ein bißchen einfach! Klar, daß es entsprechend viele Level gibt. Jeweils zwei hintereinander sind grafisch ähnlich aufgebaut, dann wechseln Hintergrund und Aufbau der Plattformen. Daneben gibt es eine Reihe von Gegenständen aufzunehmen, wie z. B. Schilde, zusätzliche Sprungkraft, Bomben usw. Zu bemängeln ist bei der Commodore-Fassung ebenfalls, daß die Kollisionsabfrage sehr ungenau ist. Außerdem wird so ein Spiel schnell langweilig, zumindest wenn man sich alleine betätigt. Dagegen war die Sega-Version doch schon eine Klasse besser. Fazit und Bewertung für die Commodore-Version: Als Budget-Spiel in Ordnung, für soviel Geld zu schlecht!

Martina Strack

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	4

Konfuse Ballerei!

Programm: Voidrunner, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Bezugsquelle:** Kaufhäuser

Jeff Minter, der Autor solch bekannter Programme wie *Attack of the Mutant Camels* und *Iridis Alpha,* hat wieder zugeschlagen. Sein neues Werk **VOIDRUNNER,** das von **MASTERTRONIC** kommt, ist ein Ballerspiel mit 30 verschiedenen Levels, in denen wieder einmal die bösen Aliens abgeschossen werden müssen. Diesmal ging das Ganze jedoch ziemlich daneben, denn es hat den Anschein, als ob man ein Programm aus den Anfängen des C-64 spielt.

Die Grafik, sonst gerade der größte Genuß bei Spielen dieser Art, ist total enttäuschend. Minter bediente sich hier nur simpelster Blockgrafik, keine Sprites und kein Softscrolling verwöhnen das Auge. Anstatt das Titelbild mit Grafik-Effekten vollzupumpen, und vor dem eigentlichen Spielbeginn den Namen des Levels pompös auf der ganzen Größe des Bildschirms erscheinen zu lassen, hätte er lieber auf solche Spielereien verzichten und das Spiel selbst attraktiver machen sollen. Auch der Sound ist nicht viel besser. Musik wird nicht geboten, nur einfache Effektgeräusche untermalen das Programm. Der Spielablauf schließlich ist viel zu schnell und total chaotisch. Man ballert einfach drauflos, denn in allen Ecken tauchen plötzlich kleine Kügelchen (das sollen die Raumschiffe der Außerirdischen sein) auf. Dazu genügt es, den Feuerknopf gedrückt zu lassen und einfach wild auf dem Bildschirm herumzufliegen. Das geht dann solange, bis die eigenen Raumschiffe, man steuert nämlich vier Raumschiffe gleichzeitig, in dem wüsten Durcheinander von Raumschiffen, Explosionen und dem Zapper (einer horizontal wandernden Linie, die gelegentlich aufblitzt und dann alle Raumschiffe vernichtet, die sich auf ihr befinden), explodieren. Hier wurde „endlich" einmal der Begriff der hirnlosen Ballerei wirklich realisiert. Spielspaß stellt sich durch all dies logischerweise nicht ein.

Man kann daher, trotz des geringen Preises, eigentlich nur vom Kauf dieses Spieles abraten. Gerade durch solche Programme wird das Negativ-Image der Billigspiele immer wieder untermauert. Dabei zeigen doch Werke wie *Flash Gordon* oder *BMX-Racers,* daß Qualität nicht teuer sein muß. Wie heißt es doch so schön in der Anleitung zu Voidrunner: „Spielende (Game Over) ist sehr nett." Dem habe ich nichts mehr hinzuzufügen.

MHK

Grafik	2
Sound	2
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	1

Probieren geht über Studieren

Programm: Universal Hero, **System:** Atari 800XL, 130XE, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, Soest, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

MASTERTRONIC hat sich ja gut auf die Produktion von Low-Budget-Programmen eingefahren. Zu einem günstigen Preis muß der User natürlich auch auf einiges verzichten, wie umfangreiche Dokumentation, große Verpackung und hohe Qualität.

Am unnötigsten hielt man bei **UNIVERSAL HERO** wohl eine umfangreiche Anleitung. Ein kleiner Text hat den User über alles zu informieren. Aber, daß der Text so kurz werden mußte...? Es ist geradezu eine Zumutung, sich aus dem Text Informationen über das Spiel zu holen. Es wird so gut wie keine Funktion des Programmes erläutert.

Für alle, die noch nicht weitergeblättert haben, noch die Geschichte des Spieles: Sie sind ein kleiner Astronaut auf der Suche nach einigen Teilen, um Ihr Raumschiff zu reparieren. Auf seiner Suche irrt er durch ein großes Labyrinth eines Planeten. Das Labyrinth ist laut Anleitung „sehr komplex".

Unterwegs kann der Astronaut bis zu neun Teile aufnehmen, die ihm bei der Suche behilflich sein können. Einfach über die Teile drübergehen und die passende Taste drücken, dann hat man das Objekt schon. Welche Taste das ist, wenn man mit Joystick spielt, verrät die Anleitung nicht. Um es genauer zu sagen, die Anleitung sagt überhaupt nichts über die Tastaturbelegung aus. Das ist nicht sehr hilfreich, aber das ganze Spiel verbringt man wahrscheinlich damit herauszufinden, was die mitgenommenen Gegenstände eigentlich bewirken. Drei Leben und ein Zeitlimit sollen das Spielen erschweren, zumal man es auch noch mit einigen häßlichen Kreaturen zu tun bekommt.

Um diese Mängel auszugleichen, hat man **UNIVERSAL HERO** mit einer guten Grafik ausgestattet, die dazu noch eine gute Animation bietet. Der Astronaut ist ebenso wie die Landschaft sehr gut detailliert dargestellt. Zu dem angegebenen Preis ist die Grafik wirklich sehr gut. Sound ist im Spiel keiner vorhanden.

Trotz der guten Grafik klappen beim Spielen schnell die Augen zu, und man versinkt in tiefen Schlaf. Es gibt natürlich auch einige Computerfreaks, die Spaß daran haben, ein Game so lange zu spielen, bis sie ins letzte Level vorgedrungen sind. Wer aber nicht stundenlang herumprobieren möchte, sollte sich vielleicht lieber ein anderes Spiel aussuchen.

Peter Braun

Grafik	8
Sound	3
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	6

Der sanfte Rebell

Programm: Rebel, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 28 DM, **Hersteller:** Virgin Games, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

Also eines muß man **VIRGIN GAMES** wirklich lassen: An guten Einfällen scheint es dieser Firma mit ihrem risikofreudigen Besitzer **Richard Bransom** wirklich nicht zu mangeln. Hatte doch der Chef persönlich gerade erst eine waghalsige Atlantik-Überquerung in einem Ballon hinter sich (man kann's im Game *Transatlantic Balloon Challenge nachvollziehen*), so wartet seine Software-Abteilung schon wieder mit einem extravaganten Spiel auf: **REBEL.** Beim Anblick des Covers kamen mir allerdings Bedenken, ob es sich bei dem Spiel nicht doch vielleicht um ein ganz billiges Shoot-em-up handelt. Da fährt doch tatsächlich ein futuristisch gestylter Kampfpanzer im Trommelfeuer einiger Hubschrauber durch die Gegend - was liegt also näher, als die Feuertaste des Joysticks schon mal durchzuchecken?

Doch weit gefehlt! Die Anleitung las sich da schon etwas anders. Also, es war einmal im Jahre 2081, als sich die Plantagenarbeiterin THX2240 zur Flucht entschloß, denn sie sollte aufgrund ihres Fehlers beim Einsprühen eines Soyabohnenfeldes eliminiert werden. Also stahl sie sich ein „Crowd Control Vehicle" (das natürlich aussieht wie ein Kampfpanzer) und machte sich auf den Weg.

Um aus der Plantage zu fliehen, muß man in jedem „Landwirtschaftsblock" den Ausgang finden. Das allein reicht allerdings nicht, denn zusätzlich muß auch noch ein Laserstrahl auf den Ausgang gerichtet werden, damit dieser den Panzer durch den Ausgangstunnel in den nächsten Block leitet (wer denkt sich eigentlich solche Backgrounds aus?). Der Laserstrahl wird von einer Maschine abgeschossen und hat eigentlich die Aufgabe, bei schlechtem Wetter die armen Pflänzchen mit Licht zu versorgen. Dazu stehen an verschiedenen Stellen jedes Blocks Reflektorstationen, in denen die Spiegel nach Wahl eingestellt werden. Die Aufgabe des Spielers ist es also nun, die Spiegel richtig hinzustellen und sich dann auf das Ausgangsfeld zu begeben. Hat er das getan, wird der Laser abgeschossen. Trifft er auf das Feld, kommt man ins nächste Level, wenn nicht, dann ist ein Leben dahin. Logisch, daß in jedem Level die Reflektoren und der Laser anders stehen. Logisch ist auch, daß einem noch jede Menge Feinde das Leben schwer machen. Letztere verfolgen den Panzer glücklicherweise nicht, sondern bleiben

stur auf ihren festen Fahrbahnen, vorsichtige Manöver sind also angebracht! Taktisch sollte man in dem Game so vorgehen, daß man zunächst einmal den Laser sucht und dann in die Richtung weitergeht, in die der Laser abgeschossen wird. In diesem Stadium sollte man noch alle Spiegel, die man findet, aufsammeln. Dazu fährt man unter die jeweilige Reflektorstation und drückt solange den Feuerknopf, bis man den Spiegel aufgenommen hat. Glaubt man dann schließlich, die richtige Route gefunden zu haben, setzt man die Spiegel wieder ein und verschiebt sie mit dem Feuerknopf in den richtigen Winkel, wobei nur diagonale Stellungen möglich sind.

Auf Anhieb hört sich das zwar recht komplex an, aber schon nach kürzester Zeit hat man alle Spielfunktionen geschnallt. Außerdem: Wann gab es das letzte Mal ein Computer-Game mit einer solchen fantastischen Spielidee? Bei REBEL stimmt nämlich eigentlich alles, denn es ist ein packendes, intelligentes Spiel mit viel Taktik und Action, bei dem auch die Grafik stimmt. Die getestete Spectrum-Version (die Engländer haben's halt nicht so eilig mit C-64 Versionen) verfügt über fantastische Grafiken, die wohl zu dem Besten zählen, was es für diesen Computer gibt. Alle Gegenstände sind fein detailliert, die Farben stimmen und das Scrolling ist absolut ruckelfrei. Nur der Sound ist ein großes Manko, denn bis auf eine winzig kurze Melodie bleibt der Spectrum stumm. Trotzdem erhält er noch zwei Mühl'sche Anwesenheitspunkte. Nur in diesem Punkt dürfte man übrigens von der C-64 Version noch Verbesserungen erwarten, alles andere läßt sich nämlich kaum noch verbessern.

REBEL ist für mich das herrausragendste Programm des Monats, denn nach langer, langer Zeit hat sich eine Firma endlich mal wieder dazu aufgerafft, ein neues Spielekonzept zu entwickeln. Mit REBEL dürften deshalb alle zufrieden sein: Die Softwarefirma, die Vertriebe und natürlich auch alle Käufer. REBEL muß man gesehen haben! *M.R.*

ASM HIT

Grafik	**11**
Sound	**2**
Spielablauf	**11**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**11**

Gutes Design!

Programm: Despotik Design, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Ere Informatique/Infogrames, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Wer sich in letzter Zeit mal etwas genauer auf dem Softwaremarkt umgeschaut hat, der wird vielleicht bemerkt haben, daß mittlerweile ein Großteil der herausragenden Schneider-Software aus dem guten alten Frankreich kommt. **ERE INFORMATIQUE** hat nun mit Hilfe des Vertriebs von **INFOGRAMES** ein Programm auf die Beine gestellt, das wieder eindrucksvoll den Einfallsreichtum der Franzosen beweist. Auf den ersten Blick sieht **DESPOTIK DESIGN** zwar wie ein durchschnittliches 3D-Labyrinthspiel aus, mit einer Perspektive von „links oben" und jeder Menge Screens. Schaut man aber ein bißchen genauer hin, so fallen einem jede Menge neue Features ins Auge. Zunächst einmal geht es nicht darum, irgendeinen Ausgang zu finden, sondern der Spieler muß verhindern, daß ein böser Pirat Biomodule dazu benutzt, um bösartige Wesen zu produzieren. Im Spiel sieht das dann so aus, daß diese Module über den jeweiligen Screen flitzen und dabei von ein paar Blökken, auf die Pfeile gezeichnet sind, in die entsprechende Richtung abgelenkt werden und schließlich in einem roten Tor verschwinden. Als Spieler steuert man ein rotes, schickes Auto und muß die Pfeilblöcke so verschieben, daß die Biomodule durch das grüne Tor flitzen. Dann nämlich kann der Pirat keine Monster mehr daraus produzieren, und der Spieler erhält ein paar Points für seine Punktesammlung. Natürlich gibt es noch diverse Gegner, die unseren Helden an dieser Aufgabe hindern wollen oder ihn einfach nur behindern. Das harmloseste Ungetüm ist der Toaster. Solange der Spieler weniger als 2500 Punkte hat, schenkt er ihm bei jeder Berührung mit dem Flitzer ein paar Punkte, hat der Spieler einen höheren Score, werden ihm Punkte abgezogen. Der „Wächter", der „Mistkübel" und der „gelbe Wagen" ziehen Energie ab, während man bei der Berührung mit dem Pilz sofort ein Leben lassen muß. Alle Sprites bewegen sich übrigens gradlinig und werden nur von den Blöcken oder sonstigen „Einrichtungsgegenständen" abgelenkt, trotzdem sollte man aber höllisch aufpassen. Um nun einen Block zu bewegen, muß man an ihn heranfahren und dann mit Enter den Magnetschlüssel aktivieren. Aber Vorsicht! Berührt man mit aktiviertem Schlüssel den Pilz, so projeziert dieses Giftding den Schlüssel in einen anderen Raum. Um all diese unangenehmen Hindernisse aus dem Weg zu räumen, braucht man natürlich Waffen. Mit dem Feuerknopf kann man grüne Bonbons abschießen (so sehen sie jedenfalls aus), die die anderen Robots ablenken. Schafft man es zudem, die „Thermokugel" einzufangen, die in ein paar Räumen umherläuft, so können auch tödliche Geschoße abgefeuert werden. Leider kann aber auch diese Waffe von dem kleptomanischen Pilz weggenommen werden. Die Kugel kann man von einem aktivierten Reparier-Modul zurückbekommen. Also Leute, soweit alles klar?

Wenn das jetzt auch noch ein bißchen kompliziert klingt, im Spiel kommt man eigentlich ziemlich schnell zurecht. Außerdem werden alle Spielfiguren in einem Demo vorgestellt. Wer dann immer noch schwer von Begriff ist, ist wirklich selbst schuld.

Was bleibt noch zu erwähnen? Natürlich, den Piraten kann man auch noch suchen! Wenn man ihn findet, so verspricht die Anleitung geheimnisvoll, dann wird man „das Geheimnis der unergründlichen Gravitation" lüften. Wenn das nicht der Traum aller Spielefreaks ist! Spaß macht das Game aber auch so, denn neben der intelligenten Handlung und den vielen Ideen gibt es auch noch eine hervorragende 3D-Grafik, die wirklich alle Details zeigt, zu denen der Schneider in der Lage ist. Der Sound von „Ulrich" läßt sich auch sehr gut anhören. Leider gibt es nur eine exzellente Titelmelodie, während das Spiel selbst nur ein paar Chaos-Geräusche aufweist. Anscheinend hat Ulrich keinen Bock mehr gehabt. Was soll's, DESPOTIK DESIGN ist allen Schneider-Usern nur wärmstens zu empfehlen. *philipp*

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Mehr Frust als Rust

Programm: Cessna over Moscow, **System:** Schneider, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Bezugsquelle:** siehe Hersteller.

Die Verwertung „historischer" Ereignisse als Grundlage für Spielprogramme treibt manchmal seltsame Blüten. Zu diesen gehört auch das von **INFOGRAMES** herausgebrachte Game **CESSNA OVER MOSKOW.** Nun, der Name zumindest ist der jüngsten Vergangenheit entnommen und läßt einige Erwartungen bezüglich des Inhalts entstehen. Sollte dieses Game ebenso schlagzeilenträchtig sein wie das tatsächliche Ereignis?

Wohl weniger!

Denn was sich hinter diesem zugkräftigen Namen verbirgt, kann wohl kaum als sensationell bezeichnet werden. Wir sahen zwar nur die DEMO-Version, in der die Steuerung stark eingeschränkt war, was aber grafisch geboten wurde, ist kaum zu beschreiben. Allein das Scrolling ist für den Schneider ganz ordentlich. Man fliegt mit einem kleinen Flugzeug am Himmel über kleine blockförmige Häuser, ab und zu kommt ein ebenso kleines schwarzes Flugzeug (soll das ein Abfangjäger sein?) entgegen, und ab und zu piept es, wenn man vom Radar erfaßt wird.

Ziel des Spiels ist es natürlich, auf dem Roten Platz zu landen. Dies erscheint mir allerdings weder vom Spielablauf noch von der gezeigten Grafik her erstrebenswert.

Hier soll ein Spiel „von gestern" mit Hilfe eines aktuellen Ereignisses vermarktet werden. Eigentlich schade, denn was hätte aus diesem Titel werden können, wenn das Spiel wenigstens guter Durchschnitt wäre. *str*

HIGH SCORE	
MATHIAS RUST	999999
BRIAN GROVER	854214
ROLAND MORLOV	080386
MATHIAS SIBILEV	057896
HENRI POROV	057896
RICHTOFFEN	041023
WLADIMIR HITSOV	032000
MIKHAIL G.	020145
KOLDONOV	000005
SOKOLOV	000001

Grafik	5
Sound	2
Spielablauf	?
Motivation	???
Preis/Leistung	?

Weitere Action Games auf S. 35

An
TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK“
Postfach 870
3440 Eschwege

ASM-FEEDBACK

Liebe Leser!

Vielen Dank an alle Leute, die uns so zahlreich Post vorbeigeschickt haben. ASM findet es immer wieder toll, wie sehr sich unsere Leser engagieren! Habt bitte Verständnis dafür, daß wir nicht ad hoc und alle Briefe abdrucken können!

„Urkunde“

In einer Ihrer Ausgaben brachten Sie einen Testbericht des Joystick-Adventures „Die Urkunde“, dem Nachfolger des Spieles „Die Erbschaft“. Dieser Bericht mißfiel mir trotz der etwas schlechten Bewertung nicht, und ich entschied mich als begeisterter „Erbschaft“-Fan, das Spiel zu kaufen. Glücklicherweise hatte ich gerade nach etlichem Sparen das Geld zusammen. Im großen und ganzen muß ich dem Bericht des Verfassers zustimmen, obwohl ich die Bewertung der Atmosphäre nicht so niedrig gesetzt hätte. Was meiner Meinung nach auch nicht ganz stimmte, war der Satz, in dem es hieß, man könnte nicht allzuviel finden. Das, was ich gefunden habe - immerhin 13 Gegenstände - erschien mir schon zuviel, da ich nur mit der Kamera etwas anzufangen wußte. ...Drei Tips noch zum Schluß. Niemals mit dem Finger auf die Kamera-MP zeigen, und in den Treppenhäusern immer darauf achten, daß die Visiere der Rüstungen unten sind, um einen „Tod durch Schädelbasisbruch“ zu vermeiden. Wenn die Energie alle ist, zum Kühlschrank in der Küche gehen, auf's Hähnchen fahren und Feuer drücken...

Hafis El-Ghannam, Wachtberg-Villip

„Voreilige Werbung“

...Mein eigentliches Anliegen ist aber etwas anderes. Warum bieten die meisten Softwareversandhäuser Software an, die noch gar nicht lieferbar ist? In vielen Computerzeitschriften werben Versandhäuser in großen Anzeigen, wie groß ihre Auswahl an Software ist. Wenn man nun irgendein Programm bestellt, muß man in vielen Fällen ziemlich lange warten, und wenn man dann bei dem Versandhaus nachfragt sagen sie, daß das Programm noch nicht lieferbar ist. Ich hatte z.B. solche Probleme mit „Werner mach hin“ und „Ikari Warriors“. Beide Programme wurden von verschiedenen Versandhäusern angeboten, obwohl sie noch gar nicht lieferbar waren. Bei dem Programm „Ikari Warriors“ ist das Problem noch viel größer, es wird von verschiedenen Versandhäusern angeboten, obwohl es bis heute für den C-64 noch nicht lieferbar ist. Ich möchte deshalb mal wissen, ob es überhaupt erlaubt ist, Software anzubieten, die es entweder noch nicht gibt, oder noch nicht lieferbar ist? Ich persönlich finde es eine Sauerei, daß Versandhäuser Werbung von Software machen, die sie einem gar nicht liefern können.

Thorsten Hildebrandt, Neumünster

(Anm. d. Red.: Das Problem, das Sie hier angesprochen haben, ist leider nicht so einfach zu lösen, da sich die Versandhäuser z.B. auf Ankündigungen der Hersteller verlassen müssen, wenn sie eine Anzeige aufgeben. Denn bis zum Erscheinen der Anzeige vergeht ja eine gewisse Zeit, nach der das Spiel meistens lieferbar ist, wenn nicht z.B. der Hersteller den Erscheinungstermin nicht halten konnte oder sich entschieden hat, das Game erst später auf den Markt zu bringen. Ein Beispiel aus jüngster Zeit ist der Titel „Defender of the Crown“. Nachdem das Programm auf Amiga erstellt wurde, hieß es, daß die Atari ST-Version in wenigen Wochen folgen würde. Auf diese Information haben sich natürlich auch die Versandhändler verlassen, die dieses Programm mit in ihre Anzeigen aufnahmen. Dann dauerte es eine ganze Zeit, und die erste Konvertierung wurde für den C-64 erstellt. Die ST-User mußten warten. Auch in diesem Fall kann man nicht den Versandhäusern die ganze Schuld zuweisen, da diese natürlich versuchen, möglichst aktuelle Programme anzubieten.)

„Doptimal“

Aufgrund Ihres Testberichtes über das Schneider-Programm DOP (ASM 5/87) habe ich mir dieses Programm zugelegt. Und ich muß sagen, daß ich über Ihren Testbericht enttäuscht war, denn das Programm DOP ist sehr viel besser als es in Ihrem Testbericht erscheint. Auch über die negative Seite des Programmes (lange Zeit beim Optimieren) kann ich nur lachen! Ich habe jetzt ca. 150 Programme in DOP eingetragen, und das Optimieren dauert nie länger als 10 min. Und diese Zeit ist aufgrund der Speicherplatzersparnis ohne weiteres zu verkraften. Von mir hätte das Programm auf jeden Fall den Titel „ASM-HIT“ bekommen! Man kann nur hoffen, daß der Programmierer Dominic Sander uns weiterhin mit solchen geglückten Programmen erfreut!

Frank Hüschens, Osnabrück

„Meinungsunterschiede“

...Zu den Short Stories wäre zu sagen, daß Ihr dies ruhig weiterführen könnt (müßt), denn die Geschichten waren sehr gut, besonders Pac Man hat mir gefallen...

Richard Ripper

...Übrigens, es wäre ganz gut, wenn Ihr die Kurzgeschichten wieder fallen laßt...

Kai Kinnert, Lübeck

Es ist ja anerkennenswert, daß Ihr Neuerungen gegenüber stets aufgeschlossen seid. Was aber Kurz-

geschichten (ASM 7/87) in einer Zeitschrift für Computer-Software zu suchen haben, wird wohl nicht nur mir ein Rätsel sein. Eure Berichte über Software, deretwegen man sich Euer Blatt ja schließlich kauft, sind nach wie vor interessant und lustig zu lesen. Aber durch Aktionen wie diese „Poster-Aktion" begebt Ihr Euch gefährlich in Richtung „Bravo-Niveau". Und das habt Ihr nicht nötig. Also setzt weiterhin den Schwerpunkt in der Softwarekritik, und laßt das übrige „Brimborium" nicht überhand nehmen...

Carsten, Bonn

...Die Kurzgeschichten finde ich super...

Patrick Hey, Hammelburg

...Was soll das Horror-Skop auf Seite 33 Ausgabe 9/87?...Was soll die Schachecke? Ich glaube, daß es viele Leser nicht interessiert...

Mitches, Karlsruhe Neureut

Ich finde die Rubriken „Pleased to meet you" und diese Kino-Hitliste nicht so aufregend, um sie abzudrucken. Den Platz sollte man für anderes nutzen. Allerdings könntet Ihr das Horror-Skop ruhig beibehalten. Ihr hättet ruhig die Kurzgeschichten weiter abdrucken sollen...

Ulf Koscheda, Hamburg 92

...außerdem finde ich das ASM-Horror-Skop totalen Murks!!! Aber dafür finde ich „Bei Anruf Wort" und die „Konvertierungsseiten" um so besser....

Patrick Reschke, Backnang

...Die Kurzgeschichten finde ich sinnvoll. Sie lockern die vielen Testberichte positiv auf und verkürzen einem die Zeit während eines Stromausfalls....

BIG M

„Sammelbox"

Da sich schon ein Berg von ASM-Heften auf meinem Schreibtisch angesammelt hat, möchte ich den Vorschlag machen, daß Sie eine spezielle Sammelbox für Ihre und unsere Spielezeitschrift ASM anbieten. Ich stell mir das so vor, daß es für jeden Jahrgang eine eigene Box gibt. So würde nicht nur Ordnung sondern auch ein Nachschlagewerk geschaffen werden.

Christian Gfüllner, Kirchdorf

(Anm. d. Red.: hhhmmm, guter Vorschlag! Wir werden's uns überlegen.)

„Wizball-Test"

So jetzt muß ich mich erst mal über den lächerlichen Test von Wizball (ASM 9/87 - S. 35) auslassen. Wizball wurde meiner Meinung nach unterbewertet! Die Grafik: Animation, Sprites, Hintergrundgrafiken und Scrolling sind bislang von keinem c-64-Programm übertroffen worden. Eine 12 im Bewertungskästchen wäre angemessener gewesen. Der Sound: Fünf Melodien, von denen jede einzelne in der Komposition und im technischen Bereich so gut ist, daß eine 11 zu wenig ist. Ein Beispiel: In der ASM 4/87 - S. 12 habt Ihr Leviathan im Sound auch eine 11 gegeben. Wenn ich also Euren Bewertungskästchen glauben darf, sollen diese zwei lächerlichen Melodien mit ein paar Peng-Peng-Geräuschen genauso gut sein, wie bei Wizball??? Die Motivation: Nur weil dieser „Keine-Ahnung-Spiele-Tester (man möge mir verzeihen) es nicht schafft, sich über dem vierten Level zu bewegen (was wirklich nicht zu schwer ist) soll dieses absolute Spiel für den C-64 in der Motivation nur eine „10" bekommen? Bei Wizball steigert sich die Motivation nach jedem „Game-over" um das Doppelte, gegenüber den beiden viel zu hoch gewerteten Spielen Krakout und Barbarian. Preis/Leistung: Angesichts des Sounds und der fantastischen Grafik ist dieses Spiel für jeden ein Muß! Da ist 35 DM kein stolzer Preis mehr. Im Bewertungskästchen hätte eine „11" stehen sollen, denn dieses Spiel ist sicherlich mehr wert als das eintönige Schwertkampfspiel Barbarian. Ich würde mich wirklich sehr freuen, wenn Ihr wenigstens mal diesen Brief von mir abdrucken würdet!!! Oder druckt Ihr nur Beschwerden ab, auf die Ihr eine Antwort wißt?

Catelite

(Anm. d. Red.: Aber klar drucken wir nur Beschwerden ab, auf die wir eine Antwort wissen (wie z.B. Deine). Schließlich wurde Wizball von unserem „keine-Ahnung-Tester" immerhin als „...eines der besten Programme, die je für den C-64 geschrieben wurden..." bezeichnet, und er hat auch durch die Bewertung „11,11,9,10,10" dies herausgestellt. Da kann man gerne der Ansicht sein, es hätte statt einer „11" eine „12" sein dürfen (gelle, um einen Punkt streiten wir uns doch nicht). Und daß die Motivation ständig steigt, wurde ebenso erwähnt wie das butterweiche Scrolling, die gute Animation und tolle Farbeffekte.)

★ ☆ ★ ☆ ★

„Sonderheft"

...Den Vorschlag von Ralf Schon in der Ausgabe 8+9/87, ein Sonderheft über „Secret Service", „Kopfnüsse", usw. herauszugeben, finde ich wirklich sehr gut und hoffe, daß dieser Vorschlag in der Redaktion Anklang findet.

Frank Wuchrer, Kehl/Rhein

(Anm. d. Red.: Dieser Brief soll mal wieder stellvertretend für viele stehen, die uns mit dem Wunsch nach einem „Sonderheft" erreichten. Und - es ist soweit! Es wird ein „ASM Special" geben mit Postern, jede Menge Secret Service, Kopfnüssen und natürlich auch Programmbesprechungen. Das ganze gibt's ab 12.10. am Kiosk.)

An den
Tronic - Verlag
A S M - Redaktion
Postfach 870
Kennwort "feedback"

3440 Eschwege

Sehr geerte A S M
Ich schreibe euch diesen Brief "nicht", um euch zu loben für diese "Super-Zeitschrift",sondern um meine tiefste empörung auszudrücken!!
Als ich vor einiger Zeit die A S M entdekte (bei meinem Zeitschriftenhändler), war ich begeistert.Endlich war sie da!
Die Reine Software-Zeitschrift!!

??????????????????????????????????????

Habt Ihr es den nötig eure Zeitschrift mit "werbung" für Greenpeace aufzufüllen?
Ebenso diese Kino und VideoEcken!!!

??????????????????????????????????????

Ich dachte Ihr wärt Intilligent genug um euch was anderes auszudenken!!!

Herzliches Beileid

Ich hoffe dass ihr diesen kurzen Brief abdruckt und das andere meiner meinung sind.

Mr. Gizmo

Mr. Gizmo

KONRAD DOLATA

HERMANN-LÖNS-WEG 34

D-5650 SOLINGEN 11

20-06-87

Sehr geehrte Damen und Herren,

nach der Lektüre der bestellten Rückausgaben und nach Errichtung meines"ASM"-ABOs bin ich zu der Überzeugung gelangt, die richtige Wahl getroffenzu haben.

Dies ist umso wichtiger für mich, da ich nun sowohl die ATARI-XL Serie,als auch den C-64 besitze und somit die in Ihrem Heft beschriebenen Programme zu 90+% auf meine Systeme zutreffen.

Nun hat die Sache leider einen gewaltigen Haken: Ihr Magazin ist so überzeugend, daß man eigentlich alle Ausgaben haben muß. Von den angeforderten alten Ausgaben waren bereits wenige Tage nach einem Gespräch mit Ihrer Redaktion 3 Hefte nicht mehr zu haben.

Von daher ergibt sich für mich die Frage, ob Sie in absehbarer Zukunft eine Neuauflage Ihrer Hefte planen oder ob ein Kopierverfahren zu meinen Lasten möglich ist. Vielleicht können Sie ja die Problematik einmal in einer der nächsten Ausgaben ansprechen und u.U. eine Tauschbörse ins Leben rufen. Davon abgesehen ein ganz dickes Lob für die Qualitaet Ihrer "Reviews"!!! Als Einschränkung möchte ich allerdings zu bedenken geben, daß die Subjektivität des Rezensenten auch zur Relativierung der Ergebnisse führen kann. Ich denke dabei vor allem an die "ADVENTURE" und die ROLLENSPIELE, bzw.die sogenannten "WARGAMES", die aufgrund unserer spezifisch deutschen Vorbelastung in Sachen Geschichte leicht in die Ecke der Diffamierung geraten,bzw. nicht als das bewertet werden, was sie sind.

Als langjähriger "Wargamer" (auch schon mit Brettspielen) möchte ich zur Ehrenrettung unserer Gruppe zu bedenken geben, daß ein begeisterter Wargamer alles andere als kriegslüstern ist. Vielleicht sollte man dies bedenken, wenn man diese Spiele bespricht!

Gleiches gilt auch für das Genre der "ROLLENSPIELE" wie ich sie jetzt einmal nennen möchte. Ich zähle dazu z.B. solche Spiele wie "HANSE", die wie Ihre Umfrage ergeben hat gleichzeitig als bestes aber auch als schlechtestes Spiel rangiert. Wie kommt so etwas zustande? Nun, es liegt am Standpunkt des Betrachters. Wer die Geschicklichkeitsspiele liebt oder sich gernesportlich betätigt, der kann nicht verstehen, daß man u.U. auch das Problem als solches als Spielreiz betrachten kann. Ich z.B. kann bei solchen Programmen (oder auch RAILS WEST) stunden- und tagelang mit 3 oder 4 statischen Textbildschirmen auskommen. Was man braucht ist also ein kritikfähiges Rezensieren oder aber eine klare Offenlegung der Standpunkte der Rezensenten. Vielleicht stellen sich die Rezensenten einmal mit Ihren Schwerpunkten vor, damit man sich ein besseres Bild machen kann.

Das alles nur als Anregung. Wenn Sie die Gedanken aufnehmen, bin ich gerne bereit, meine Vorstellungen genauer zu formulieren und mit Ihren Lesern in eine Diskussion einzutreten. Ansonsten nur "Eins mit Mappe" für die von mir gelesenen Ausgaben.

mit freundlichen

Grüßen

Konrad Dolata

„Grauschleier/ ASM-Special“

Ihh! Wo kommt denn das triste Grau her, das da aus ASM quillt? Help! Die Zeitung fängt an zu ergrauen.... Mir gefällt ASM, wie sie war und bleiben sollte (bis aufs Grau). Die Idee von Ralf Schon aus Heft 8+9/87 *(ASM-Sonderheft - Anm. d. Red.)* finde ich erste Hypersahne. Das Special sollte mit allen älteren SECRET SERVICE gefüllt sein, die ein Newcomer noch nicht kennt.

R. Dietrich, Berlin

(Anm. d. Red.: Keine Sorge, weder die ASM ist ergraut noch wir, die Redakteure. An dem Umfang der Farbseiten hat sich nichts geändert, es sind lediglich 16 Schwarz/Weiß-Seiten hinzugekommen. Dadurch hat natürlich der Grauanteil im Vergleich zum Farbteil etwas zugenommen. Das Thema „Sonderausgabe“ haben wir bereits an anderer Stelle beantwortet; trotzdem noch einmal ein paar kurze Worte dazu: Das ASM-Special „steht“, ist „paletti“ und „gebongt“ (und ab dem 12. 10. im Zeitschriftenhandel). Jede Menge SECRET SERVICE, KOPFNÜSSE, POKES, BERICHTE, POSTER und allerhand ÜBERRASCHUNGEN haben wir für Euch vorbereitet.)

„Bumm-Päng-Urghhh-Games“

Ich appelliere hiermit an alle Softwarefirmen und Programmierer, mehr Denkspiele und Adventures zu programmieren als immerzu diese Ballerspiele (BEACH HEAD, GREEN BERET, IKARI WARRIOR, WHO DARES WINS...). Mir geht das jetzt schon auf die Nerven, daß jedes dritte Game ein Metzel- und-Bumm - Bumm - Päng - Urghhh-Woomm-Spiel ist.

Tristan Schönmüller, Eltmann

„Wo ist Carmen?“

Ihr habt in der Ausgabe 8+9/87, S. 82, das Spiel WHERE IN THE USA IS CARMEN SANDIEGO? getestet und vorgestellt. ... Ich kenne ein Spiel, das genauso aufgebaut ist wie das eben genannte. Dieses Spiel heißt ... WHERE IN THE *WORLD* IS CARMEN SANDIEGO? Es würde mich interessieren, ob Euer Spiel vielleicht der erste bzw. zweite Teil ist oder ein ganz anderes Spiel. Oder habt Ihr Euch möglicherweise geirrt?

Running Bear, Düsseldorf

(Anm. d. Red.: Where in the USA is Carmen Sandiego? ist, wie Du richtig vermutest, das zuerst erschienene Programm, dem BRODERBUND nach kurzer Zeit Where in the WORLD is Carmen Sandiego? folgen ließ. Wer also die verlorengegangene Carmen zunächst nur in den USA suchen mußte, muß sich in dem Nachfolgeprogramm in der ganzen Weltgeschichte herumschlagen.)

„Kurioses“

Vor kurzem las ich in Ihrer Zeitschrift das Rätselraten um die VOLLTREFFER-Ecke *(welche wir wegen der zahlreichen Trainer-Versionen inzwischen eingestellt haben - Anm. d. Red.)*. Und da kam mir der Gedanke, doch einmal etwas anderes zu probieren. Und siehe da, beim Spielen von KENNEDY APPROACH passierte es: Ich wurde mit einer stattlichen Anzahl von Landungen und Verspätungen gefeuert (meiner Meinung nach zu Unrecht!). Ich meine, wenn man 9.22333984E+23 Flugzeuge in die falsche Richtung schickt, dann ist das doch was, oder? Und da sind wir schon bei der ASM. Ich möchte Sie bitten, doch alle Leser aufzufordern, Ihnen solche Kuriositäten zu schicken und dann daraus eine Top-Ten zu veröffentlichen.

Peter Parker

(Anm. d. Red.: Wirklich, Peter, ein interessanter Vorschlag! Zur Erklärung für unsere Leser: Es geht um komische, kuriose Vorfälle, die sich bei der Beschäftigung mit dem Computer ereignet haben, eigentlich aber nicht hätten passieren sollen oder dürfen (Programmabstürze etc. einmal ausgenommen). Wer etwas in dieser Art zu berichten hat, teile es uns bitte mit - vielleicht ist dies wirklich der Anfang eines kleinen „Kuriositäten-Kabinetts“.)

„Mehr IBM“

Wenn ein Spiel für einige Systeme und für den IBM erscheint (Beispiel: TASS TIMES, Ausgabe 2/87, S. 64), dann drucken Sie keine Bildschirmfotos vom IBM ab. Warum tun Sie das nicht?

Peter S. Mainhardt

(IBM-Programme sind, mit bisher wenigen Ausnahmen, in der Regel Konvertierungen. Das heißt, daß sie - in den meisten Fällen - zum Zeitpunkt ihres Erscheinens schon von uns für andere Rechner vorgestellt worden sind. Und Konvertierungen (so halten wir es nun einmal, um dauernde Wiederholungen von Tests auszuschließen) werden dann in der entsprechenden Rubrik, meist mit Foto, angekündigt. Wir werden uns aber, dies als kleiner Trost, in Zukunft verstärkt um den IBM kümmern.)

„Aufgestoßen“

Also, da muß man sich doch wohl an den Kopf fassen. Da werden auf einmal „Kriegserklärungen“ ausgesprochen in Eurem Magazin. Mal abgesehen davon, daß ich das alles aus der Sicht eines außenstehenden MSX-lers betrachte, finde ich diese „Streiterei“ zwischen Ataristen und Amiganern vollkommen absurd. Es zeugt - meiner Meinung nach - von schlechtem Stil, wenn man jemanden persönlich beleidigt, nur weil der eine einen anderen Computer gekauft hat als ich. Ein Computer ist doch immer nur so gut, wie der Mensch, der vor ihm sitzt. Wenn aber die Menschen im persönlichen Umgang miteinander schlecht sind, wie paßt das dann zusammen? Denkt da bitte mal drüber nach, bevor Ihr (ich wende mich jetzt an die betreffenden Parteien) Euch die nächste Diskette reinschiebt und „Who dares wins“ oder ähnliches spielt.
Und da ist noch etwas, was mir aufstößt. Warum können sich die Leute, die ihre Meinung veröffentlichen wollen, nicht mit ihrem richtigen Namen zu erkennen geben? Es wirkt in meinen Augen unglaubwürdig, wenn sich jemand, der etwas zu sagen hat, hinter einem Künstlernamen versteckt. Einer ver(sch)wendet sogar den Künstlernamen eines hier bekannten amerikanischen Popsängers (Ihr wißt, wen ich meine).
Ohne jemandem zu nahe treten zu wollen, ich finde, wenn wir uns die Meinungsfreiheit erhalten wollen, sollten wir das schon mit unseren richtigen Namen tun. In diesem Sinne

Andreas Heiße, Lippstadt

„Bridge“

In der letzten Ausgabe Ihrer o.g. Zeitschrift wird auf der Seite ASM-Die gesammelten Werk das Programm „Bridge-Player 3 in 6/86 erwähnt. Ich wäre für Mitteilung der Bezugsquelle dieses Programms sehr dankbar...

Dr. med. G. Schroebler, Münster

(Anm. d. Red.: Sie können bei T.S. Datensysteme, Nürnberg nachfragen, Adresse im „Game-over„).

„Zum Thema Kriegsspiele“

Ich bin der Meinung, daß in der ASM wieder einmal ausführlich über das Thema „Kriegsspiele“ diskutiert (und nicht gestritten) werden sollte. Das Spiel „Prohibition“ gibt ja genug Anlaß dazu. Ich will zuerst meine Meinung über „Kriegsspiele“ darlegen. Ich bin der Ansicht, daß Computerspiele, wo man andere Individuen „töten“ muß, um vieles „gefährlicher“ sind, als brutale Videofilme, da man als hinter dem Joystick Sitzender das „Kriegsgeschehen“ (Commando, Who dares wins, Prohibition etc.) direkt leitet und bestimmt. Allerdings glaube ich, daß Computerfreaks ab einem gewissen Alter Distanz zu sogenannten „Kriegsspielen“ gewinnen, daß sie also nicht mehr mit dem „reinen Tötungswillen“ Games wie „Prohibition“ spielen, sondern daß sie vielmehr in erster Linie der Kampf „Allein gegen alle“ reizt. So geht es auch mir. Selbstverständlich gestehe ich diesbezüglich die Brutalität solcher Spiele (egal ob vorder- oder hintergründig) ein. Ich bin aber sicher, daß die Mehrzahl der Computer-Spieler nicht so denkt: „...jetzt schieß ich sie alle nieder“. Zusammenfassend möchte ich nochmals sagen, daß ich Spiele wie „Commando“ recht „unterhaltsam“ finde, daß ich aber Spiele wie z.B. „Commando Lybia“ (besonders ab der schockierenden „High-Score“-Zeremonie!) ablehne, genauso wie „digitalisierte Schmerzensschreie“ bei „Prohibition“, die diesem Spiel eine Realitätsbezogenheit geben, durch die die Brutalität zu deutlich durchkommt.
Abschließend muß ich der Meinung widersprechen, daß „Auf Wiedersehen Monty“ ein Spiel ist, „das nicht mit Mord und Todschlag“ zu tun hat. In fast jedem Spiel kämpft man doch gegen einen oder mehrere Feinde, die es zu „töten“ gilt. So auch bei „Monty“. Zwar „tötet“ Monty selbst nicht, doch wenn er z.B. zerquetscht wird, ist das „Zerplatzen“ kein lustiger Anblick. Nicht, daß es einem dabei den Magen umdreht, aber dennoch bin ich der Meinung, daß auch dieses Spiel „unschöne Szenen“ (oder wie man das auch ausdrücken soll) hat. Ich hoffe, Ihr findet meine Meinung nicht pingelig, aber um das ganze Thema „Kriegsspiele“ auszuschöpfen, müßte der Brief wohl um vieles länger sein. Ich bin schon auf andere Stellungnahmen gespannt.

Andreas Link, Wien

„Irrtümer inbegriffen"

Hallo Leute! Ich glaub', ich seh' nicht recht! Da stiefele ich neulich in einen Computer-SHOP; und was fällt mir da ins Auge? Eine supergeile AMIGA-Version von BARBARIAN! Sagt an, Leute, wann stellt Ihr diese Amiga/Atari-ST-Version vor???

Marcus Kleinhenz, Nürnberg

(Anm. d. Red.: Blätter mal ein paar Seiten um, da findest Du den Test. Aber Vorsicht: Barbarian ist nicht gleich Barbarian, sprich: Der Amiga/ST-Barbarian stammt von PSYGNOSIS und ist ein völlig anderes Spiel als PALACE's Barbarian für C-64, Schneider und Spectrum.)

„Anspruchsvoll"

Sie berichten in ASM 9/87 von einer in Ihrem Auftrag erstellten Studie zum Thema „Computer und Jugendliche". Leider geht aus dem Beitrag nicht hervor, ob es sich dabei tatsächlich um eine Studie handelt, die wissenschaftlichen Ansprüchen gerecht wird, oder lediglich als Expertenmeinung anzusehen ist.

Detlef Koch, Gesamthochschule Kassel, Fachbereich Wirtschaftswissenschaften

(Anm. d. Red.: Hendrik A. Kretzschmars Artikel basiert auf den von ihm angestellten Beobachtungen als Computer-User, kombiniert mit seinen beruflichen Erfahrungen als Sozialpädagoge und den sich aus seiner Tätigkeit ergebenden Kontakten. Man kann somit den Bericht als eine Auswertung des gesammelten empirischen Materials bezeichnen.)

Ich hätte da einige Verbesserungsvorschläge: Man weiß ja, daß Ihr eine Software-Zeitschrift seid, dennoch könnte man ab und zu, ganz diskret, auch in der ASM einen Teil mit Listings einführen oder einen Prgramm-Service. Ebenso vermisse ich einen Literaturteil, in dem Computer-Bücher etc. vorgestellt werden. Auch eine Hotline (also eine Telefonleitung, an der man über Probleme mit Software und eventuell Computern beraten wird) vermisse ich. Eine ASM-Mailbox wäre doch auch ganz interessant, oder? Ich finde, die schlechten Programme sollte man nicht erst groß beschreiben, sondern nur eine Liste auf einer Seite abdrucken, über der dann steht: „Finger weg!" oder diese Programme ganz aus der ASM verbannen. Eine Ecke für Computer-Einsteiger mit Erklärung einzelner Begriffe und Dinge aus der Computer-Welt wäre ganz „intellektuell".

Mark Schäfer, Oberried

(Vielen Dank für Deine Anregungen; hier die Antworten: Listings werden wir in ASM nicht abdrucken, nicht zuletzt deshalb, weil im TRONIC-Verlag außer der ASM auch zwei „reine" Listing-Zeitschriften erscheinen, die COMPUTE MIT und die COMPUTRONIC. Den von Dir gewünschten Literaturteil haben wir bereits in der letzten Ausgabe in ASM aufgenommen (hast Du sie etwa noch nicht gekauft?). Eine Hotline besteht bereits für die oben erwähnten Listing-Zeitschriften. ASM-Leser können uns in der Redaktion anrufen (8.30 - 16.30 Uhr), besser aber ihre Anfragen an den SECRET SERVICE richten. Eine MAILBOX einzurichten, wäre zu überlegen. Auf die Vorstellung „schlechter" Programme hingegen können und wollen wir nicht verzichten. Wir finden, daß Ihr Leser durchaus ein Recht habt, Euch auch über den „Schrott" unter dem riesigen Software-Angebot zu informieren. Und zum Schluß zu Deiner „intellektuellen" Anregung: Eine Ecke für Computer-Einsteiger, ein Computer-Lexikon beispielsweise, könnte man nur über mehrere Ausgaben verteilt abdrucken, da ansonsten zu viel Platz für die Tests verlorengehen würde. Wir lassen uns das aber mal durch den Kopf gehen.)

„Gremlin-Probleme"

Beim gründlichen Studieren der ... ASM Nr. 9/87 stieß ich auf den Leserbrief des sogenannten „Mr. Chip"... Ich bitte Euch, diese **Teillösung** *(der GREMLINS - Anm. d. Red.)* für ihn und andere abzudrukken. down; get sword; get remote; kill Gremlin; go kitchen; press button; press button; press button; press button; press button; look chute; get Gizmo; press button; press button; look drawer; look drawer; get knife; get igniter; east; up; kill Gremlin; get flashlight; down; go door.

(Name unbekannt)

„Schachprobleme"

Seit Dezember bin ich ASM-Leser. Ich kann zwar nicht sagen, daß ich sie mir wegen der Programmtests kaufe - ich besitze nämlich einen Plus 4 - aber was sonst im Heft steht ist mir das Geld allemal wert. In der neuesten Ausgabe stellen Sie **MASTERCHESS** für den C-16 vor. Der Autor des Tests ist der Meinung, daß „...jedem Schachfreund ... MASTERCHESS empfohlen werden kann." Nun, ich habe seit einigen Wochen dieses Schachprogramm und würde jedem vom Kauf abraten. Folgende Programmierfehler machen es als Schachspiel völlig wertlos: a) Das Programm fängt mit verfärbtem Bildschirm von vorn an, wenn man eigentlich auf den Bauerntausch wartet. Das kann man leicht nachvollziehen, indem man mittels RE-ARRANGE die Stellung entsprechend ändert. b) Will man EN PASSANT schlagen, so geschieht das gleiche wie bei a). c) Setzt man den Computer Schach, so wird der Text IN CHECK nicht gelöscht, nachdem er sich freigestellt hat. Alles in allem ist es vielleicht geeignet, die Programmsammlung aufzustocken, aber nicht, um Schach zu spielen. Bleibt zu hoffen, daß mal jemand ein ordentliches Schachprogramm für den C-16(64K)/Plus 4 schreibt.

Thomas Adams, Solingen 1

```
      Hallo ASM!

In der letzten Ausgabe fand ich die
Bitte von R.Prhal. Er fragte nach
Cobol fuer den C64. In meinem
England-Urlaub kaufte ich dann
zufaellig eine Commodore-Zeitung.
Dort fand ich von Calco-Software
Cobol 64 fuer 32.95£. Das sind fast
100 DM.Hier ist die Addresse:
Calco-Software, Lakeside House,
Kingston Hill, Surrey, KT2 7QT.
Telefon England 01-546-7256
Dann habe ich noch eine Frage zum
Spiel BABARIEN. Die 8 Gegner schaffe
ich fast immer, aber den Kugel vom
Zauberer bin ich nicht gewachsen.
Gibt es dort einen Tip????????????
Nun noch eins:Eure Zeitung ist
   E C H T   S T A R K!

Euer

      Matthias Engelhardt
```

„Geschichte: 6?"

...Im Heft Nr. 9 hat ein Spieletest den Titel „GB gegen BRD: Der Krieg tobt" (Seite 63). Das Programm simuliert einen Teil des 2. Weltkrieges. Wißt Ihr etwa nicht, daß die BRD erst vier Jahre nach Ende des 2. Weltkrieges gegründet wurde?

Björn Hansen, Kiel

(Anm. d. Red.: Völlig richtig, dieser faux pas ist in der Hitze des Gefechts entstanden, bei der Fertigstellung des Heftes nämlich. Es ist nun mal so: Jedesmal, bevor die neue ASM in den Druck geht, sind auch wir „ganz schön im Druck". Und so kam es zu dem bedauerlichen Ausrutscher, wofür wir uns bei all unseren Lesern, vor allem aber bei unseren englischen Freunden aufrichtig entschuldigen.)

„Nichts gelernt?"

„Betr. Leserbrief von Herrn Lübbe (9/87): Wenn "Herr„ Lübbe sich nicht beleidigen lassen will, und schon gar nicht von einem Österreicher, werden in mir doch schon Zweifel wach. Das klingt ja fast so, als hielte sich Dirki für was Besseres als ein Österreicher!? Wenn ich in Geschichte richtig aufgepaßt habe, hatten wir das doch schon einmal? ... Mit einem freundlichen Gruß an die ASM und mit einem „Heil Hitler" an Dirk"

Mark Krüger, Bremen

(Anm. d. Red.: Zu dem Leserbrief des Dirk Lübbe erreichten uns zahlreiche Zuschriften empörter Leser, die ihren Unmut über Dirks Äußerungen in Worte faßten. Einen davon haben wir, stellvertretend für viele andere, oben abgedruckt. Doch auch an Dich, lieber Mark, richten wir die Bitte: Versuch Dich sachlich mit dem Thema auseinanderzusetzen und verzichte auf Beleidigungen, wie Du sie mit Deinem abschließenden Gruß zum Ausdruck bringst! Also, liebe Leser, laßt uns den Zorn über Dirks Formulierung herunterschlucken und ohne Beschimpfungen und Beleidigungen über die Angelegenheit diskutieren oder einen Schlußstrich unter das Ganze ziehen. Okay?)

„Magic Formel"

...in der Ausgabe Juni/Juli 87 hat ein C-64-Freak aus der Schweiz geschrieben, er habe das Magic-Formel-Modul in Deutschland bei XY **(wir möchten den Firmennamen nicht nennen, da wir die Richtigkeit dieser Behauptung nicht überprüfen können; Anm. d. Red.)** bestellt und nie erhalten; einem Freund von mir passierte dasselbe, er wartet schon vier Monate. Dann hatte er genug und bestellte es in der Schweiz. Die Adresse: MFS Hard & Software, Frank Saegesser, Postfach 78, CH-3185 Schmitten.

Urs Husi, Aarburg, Schweiz

FLOP DES MONATS

Twenty Golden Oldies (C-64)

Twenty Golden Oldies? Unser Tip: Kauft Euch lieber 20 Salamibrötchen!

„Normalerweise ist es nicht gerade die feine Art, ein preiswertes Produkt – auch „Low Budget" genannt – zum FLOP DES MONATS zu wählen. In der Regel haben gerade diese Programme zum Taschengeldpreis eine „besondere Art von Qualität". Wir glauben, Ihr wißt schon, was wir damit sagen wollen, oder? Aber: „Ausnahmen bestätigen die Regel"! Und das in zweierlei Hinsicht. Es gibt Games (I, Ball, Last V8, Thrust, Feud, BMX Simulators, um nur einige zu nennen), die durchaus hätten teurer verkauft werden können. Auf der anderen Seite aber ... Und nun sind wir beim Hauptthema angelangt: dem FLOP des Monats OKTOBER. Er heißt „TWENTY GOLDEN OLDIES" und stammt von DIAMONDSOFT/ROBTEK. Ulrich und die ASM-Redaktion waren der Meinung, daß diese sogenannte „Compilation" aus derart schwachen Spielen bestand, daß uns keine andere Wahl blieb, als den angesprochenen OLDIES das „Prädikat" FLOP DES MONATS zu verleihen. Nicht nur wegen der Vielfalt der enthaltenen Spiele auf dieser Kassette, die uns eine Auswahl der Fotos erschwert hätte; nein, wir wollten einfach keines abdrucken. Wir hoffen, wir haben Euer Verständnis!

Programm: Twenty Golden Oldies, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Diamond Games/Robtek Ltd, England.

Das war bis jetzt noch nicht da! Eine Kassette mit 20 Programmen, von denen eines schlechter ist als das andere! Jawohl, auf der **TWENTY GOLDEN OLDIES**-Kassette, die von **ROBTEK** angeboten wird, befinden sich gleich 20 Programme von miserabelster „Qualität". Kaum zu glauben, was einem da vorgesetzt wird! Auf Seite 1 der beidseitig bespielten Kassette geht es mit dem Programm 'Biathlon' los. Dies besticht gleich zu Anfang mit seinem extrem niedrigen Spieltempo, welches stark an die Slow Motion bei Sportübertragungen erinnert. Die Grafik ist hier allerdings noch erträglich, und aufgrund der 2-Spieler-Option hat man sogar einen gesplitteten Bildschirm eingebaut (hui !). Die Sprites lassen einem allerdings den Harn in der Blase gefrieren. Programm Nr.2 heißt 'Moonsweeper'. Mit *Imagic's 'Moonsweeper'* hat das Programm allerdings herzlich wenig zu tun. Was einen erwartet, ist ein 'Buck Rogers'-Verschnitt, bei dem einem die Füße einschlafen. Grafik und Sound sind hierbei stark an der Grenze zum Untergang des Abendlandes. Programm Nr.3 – 'Lawn Tennis'. Haha, nicht einmal den Zeichensatz hat man verändert. Die Sprites sind plump und so gut wie nicht animiert, die Flugbahn des Balles hat es schon auf dem Atari VCS besser gegeben. Programm Nr.4 – 'Space Gallery' hätte man auch 'Space Ballerei' nennen können. Simpler gehts kaum (oder vielleicht doch: kommt nämlich noch!); wieder hat man auf einen neuen Zeichensatz verzichtet. Besonderheit hier: In der High-Score-Anzeige stehen von Beginn an wüste Zeichen statt einer ordentlichen Reihe Nullen (womit auch schon die Note für dieses Programm erwähnt ist).

Programm Nr.5 – 'Slalom' - Hier wandern auf dem Bildschirm einfarbige Bäume von oben nach unten, denen man mit einem Schneepflug ausweichen muß (ich fürchte, daß mir im Laufe dieses Berichts die Worte ausgehen, mit denen man schnöde Dinge beschreiben kann). Armes Deutschland ! Programm Nr.6 – 'Intruders' – Die *'Space Invaders'* lassen grüßen! Die Programmqualität ist allerdings (wie auch bei fast allen Programmen) flöten gegangen. Programm Nr.7 – 'Squash' – *'Pong'* über eine Bande (ausschließlich für zwei Spieler). Programm Nr.8 – 'K.O.Boxing' – Der eindeutige Lacherfolg dieser Seite. Die Sprites sehen dermaßen bescheuert aus, daß ich einige Minuten brauche, um mich von meinem Lachkrampf zu erholen. Ansonsten hat man auch hier wieder alles weggelassen, was dem Programm auch nur den kleinsten Touch von Professionalität hätte geben können. Programm Nr.9 'Alien Attack' – Kein Kommentar!

Programm Nr.10 – 'Championship Backgammon' – Backgammon kann man es ja nennen, was hier geboten wird, aber wieso heißt das Ding denn 'Championship'?? Ein weiteres Programm ohne Pfiff. Die meisten Programme sind Basic-Datalader, die die Grafiken und den spärlichen Maschinencode, bevor man abschalten kann, erst noch einlesen müssen, wodurch eine unnötige und ermüdende (und dann kommt ja auch noch das eigentliche Programm!) Pause entsteht. Dies als Zwischenreport!

Nun geht es gnadenlos auf der zweiten Seite weiter. Programm Nr.11 – 'Laser Gun' – Dies dürfte wohl das Programm mit der innovativsten Spielidee des gesamten Samplers sein: Man muß zuerst aus einem Gewirr von Kugeln eine bestimmte abschießen und dann mit einem Astronauten in einen Korb befördern. Schade nur, daß dies so gut wie unmöglich ist!

Programm Nr.12 – 'Crazy Men' ist so simpel, daß ich mich als Autor (zumindest da wir das Jahr 1987 und nicht 1983 haben) schämen würde: Vier riesige 'Münder' mit Augen (Mein Gott, diese Sprites!) pendeln versetzt langsam über den Bildschirm. Mein Smily muß, den Mündern ausweichend, einen zufällig auf dem Bildschirm positionierten Sack voll Gold ergattern und zu einem kleinen Haus links unten bringen – Zum Heulen! Programm Nr.13 – 'Astronaut Battle' ist eines der 'besten' (richtiger wäre wohl: 'eines der am wenigsten schlechten') Programme des Samplers. Hier versuchen zwei 'Astronauten' in einer Höhle, in der sie umherfliegen, sich gegenseitig zu eliminieren. Schade nur, daß der Schuß der Astronauten nicht aus ihrer Kanone kommt, sondern ca.7-8 Bildschirmzeilen höher entspringt. Trotzdem dürfte dieses Programm wohl als eines der besten des Samplers zu bewerten sein.

Programm Nr.14 – 'A-Team' – 'Schießen Sie das 'A-Team' ab, sonst zerreißt es Sie!' könnte die Anleitung zu diesem Programm lauten, das einmal mehr absolute Minus-Rekorde in Bezug auf sämtliche Bewertungspunkte aufstellt. Programm Nr.15 – 'Air Raid' lief nicht! (Glück gehabt!) Programm Nr.16 – 'Othello' ist eindeutig das am meisten unterhaltende Programm des gesamten Samplers. Zwar hat man auch hier auf einen neuen Zeichensatz 'verzichtet', (oder liegt es daran, daß der Autor nicht wußte, wie so etwas geht ?) dafür hat man allerdings mehr Wert auf die Zugberechnungsroutine des Computers gelegt, so daß man in seinem C-64 durchaus einen akzeptablen Gegner hat! Programm Nr.17 – 'Ten Pin Bowling' ist ein Bowlingprogramm, das sich ebenfalls auf dem Qualitätsniveau des restlichen Samplers bewegt. Mehr gibt es dazu wohl nicht zu sagen!

Programm Nr.18 – 'Roundabout' hat nichts, aber auch gar nichts, mit dem gleichnamigen Ballerspiel zu tun, das vor einigen Jahren gefallen konnte: In einem 'Labyrinth' muß ein 'Mann' zwei höchst merkwürdigen Dingern (Standard-Commodore-Zeichensatz) ausweichen – todlangweilig ! Die Programme 19 und 20 streikten ebenfalls (God blessed me!), so daß ich nun endlich von der Qual dieses Tests erlöst bin.

Nun noch die Bewertung: Grafik: Die Grafik der allermeisten Programme der 20 GOLDEN OLDIES ist an Simplizität und Aufwandslosigkeit kaum zu übertreffen. Dies schlägt sich selbstverständlich in der Von-Bis-Note nieder. Sound: Zum Sound kann man dasselbe sagen. Nur ein einziges Programm verdiente sich hier durch einen 'Star Wars'-Soundinterrupt, der allerdings 'geliehen' sein könnte, einige Sporen (sprich: Punkte). Spielablauf: Hierzu fällt mir nur Loriots berühmter Satz: 'Ja wo laufen sie denn??' ein. Alles klar? Motivation: Ich bin froh, wenn ich die Kassette wieder beim Verlag abgegeben habe. Jenes wird am nächstmöglichen Termin geschehen! Preis/Leistung: Dies ist die Sparte, bei der ich mir unschlüssig bin, da man ja immerhin 20 (wenn auch schlechte) Programme zu einem halbwegs vernünftigen Preis bekommt. Allerdings bin ich der Meinung, daß der Faktor Leistung in diesem Falle überwiegen sollte, da der Käufer 20 Enttäuschungen auf einen Schlag erlebt. Auf die 20 GOLDEN OLDIES sollte man unbedingt verzichten! Mein Rat: Holt Euch lieber für das Geld 20 belegte Brötchen.

Ulrich Mühl

Grafik	**0-3**
Sound	**0-4**
Spielablauf	**0-3**
Motivation	**0-3**
Preis/Leistung	**2**

ASM – die „gesammelten Werke":

„10th Frame"	3/87	56
„30 Games"	5/87	31
„180"	1/87	35
„43 – One Year after"	3/87	8
„1050 Turbo Modul"	5/87	95
„Aardvark (Aardy)"	1/87	18
„Adress C 16"	5/87	87
„Aftermath"	5/87	27
„Aftershock"	1/87	78
„Agent Orange"	4/87	30
„Agent X"	5/87	9
„Airball"	5/87	11
„Alex Kidd in Miracle World"	9/87	12
„Alien Evolution"	9/87	9
„Aliens"	1/87	68
„Aliens"	3/87	12
„Aliens"	5/87	32
„Amaurote"	9/87	36
„Amazing shrinking Man, The"	4/87	14
„Amsmonix"	1/87	106
„AMX Pagemaker"	5/87	88
„Anfractulus"	5/87	10
„Apprentice, The"	1/87	30
„Aqua Racer"	5/87	38
„Archers, The"	3/87	74
„Arena"	1/87	34
„Arkanoid"	5/87	12
„Army Moves"	7/87	31
„Artist II, The"	4/87	94
„Asphalt"	7/87	28
„Assault Machine"	3/87	41
„Auf Wiedersehen Monty"	4/87	49
„Auf Wiedersehen Monty"	5/87	6
„Avenger (The Way of the Tiger II)"	1/87	53
„Aztec"	1/87	9
„Aztec C Compiler"	9/87	107
„Bactron"	3/87	52
„Backup"	4/87	87
„Ballance of Power"	4/87	48
„Ballbreaker"	3/87	67
„Barbarian" (Palace)	9/87	10
„Battle"	7/87	47
„Bibo Assembler"	7/87	92
„Big Deal, The"	3/87	33
„Big Deal, The (Kopfnuß)"	5/87	64
„Big K.O., The"	5/87	41
„Big Doc Barney"	1/87	35
„Big Trouble in Little China"	5/87	36
„Biorythmus"	1/87	74
„Bismarck"	1/87	62
„Blagger"	4/87	8
„Blinker"	1/87	103
„BMX Simulator"	3/87	60
„Bob Winner"	9/87	50
„Bomb Jack II"	3/87	37
„Borrowed Time (Kopfnuß)"	9/87	58
„Borrowed Time (Tips)"	1/87	85
„Bounder/Planet Serge"	3/87	17
„Bozar"	1/87	34
„Break"	4/87	27
„Brian Clough's Football Fortunes"	4/87	44
„Brian the Bold"	1/87	78
„Buddy Bubble"	9/87	7
„Bugsy"	3/87	72
„Bulldog"	3/87	27
„Bureaucracy"	9/87	72
„Burst Nibbler"	1/87	103
„Burst Nibbler 1,5"	5/87	87
„Butch Hard Guy"	4/87	7
„Caverns of Xydraphur"	1/87	53
„Chameleon"	3/87	53
„Championship Golf"	5/87	40
„Checkmate"	9/87	99
„Chessmaster 2000" (IBM)	4/87	84
„Chessmaster"	5/87	73
„Cholo"	5/87	28
„Chronos"	7/87	8
„Classic Collection"	9/87	15
„Classic Snoober"	7/87	46
„Colonial Conquest"	7/87	48
„Colony"	7/87	32
„Colorado Bill"	1/87	30
„Collosus Bridge"	1/87	62
„Computer Hits 3"	1/87	14
„Conquestador"	1/87	49
„Consultant, The"	5/87	85
„Cop out"	1/87	38
„Copy II"	5/87	92
„Copyman"	4/87	86
„Copy Shop"	1/87	104
„Cosmic Shock Absorber"	9/87	46
„Cruise Control"	9/87	105
„Crumble's Crisis"	4/87	7
„Curse of Sherwood"	5/87	6
„Cyrox"	5/87	15
„Cyrus II"	1/87	87
„Dame"	1/87	63
„Dangermouse"	1/87	39
„Dandy"	3/87	54
„Data Genie"	9/87	109
„Dantes Inferno"	1/87	15
„D Base"	5/87	93
„Death of Glory"	4/87	8
„Deathscape"	7/87	32
„Deceptor"	5/87	34
„Deep Thought"	7/87	70
„Defender of the Crown"	3/87	68
„Déjà Vu"	4/87	64
„Dela Hardcopy-Modul"	5/87	92
„Delta"	5/87	8
„Destiny Knight" Bard's Tale II	4/87	65
„Detective, The"	7/87	60
„Diagon"	1/87	27
„Digi-Drum"	7/87	74
„Dogfight 2187"	7/87	12
„Dolphin DOS"	9/87	111
„DOP"	5/87	94
„Double Take"	4/87	8
„Druid"	1/87	36
„Dr. Zock"	5/87	30
„Dunjunz"	3/87	44
„Eagles"	9/87	38
„Eis und Feuer"	1/87	77
„Election"	9/87	66
„Elevator Action"	4/87	11
„Enduro Racer"	4/87	41
„English Holidays"	9/87	82
„Equalizer"	5/87	7
„Erebus"	3/87	18
„Erotika"	5/87	56
„Escape from Doomworld"	1/87	36
„Escape from Koshima"	7/87	62
„Escape from Singe's Castle"	3/87	6
„Europe Ablaze"	9/87	63
„Explorer"	3/87	32
„Express Raider"	5/87	27
„F.A. Cup"	9/87	61
„Fairlight II"	3/87	37
„Faktura 86"	7/87	85
„Falcon - The Renegade Lord"	9/87	7
„Falcon Patrol II"	3/87	45
„Fat Worm blows a Sparky"	3/87	51
„Feuer & Flamme"	5/87	56
„Feud"	5/87	18
„Fidget"	5/87	29
„Field of Fire"	4/87	48
„Filemaster"	4/87	91
„Final Cartridge"	4/87	92
„Firelord"	1/87	8
„Firetracks"	5/87	32
„Five Computer Hits"	9/87	8
„Fleet Street Publisher"	9/87	102
„Flight Simulator II"	4/87	44
„Flip Flop"	5/87	45
„Footballer of the Year"	3/87	59
„Football Manager"	1/87	63
„Four Great Games"	9/87	43
„Frenesis"	9/87	50
„Fungus"	1/87	12
„Future Knight"	1/87	7
„Gauntlet"	7/87	7
„GEM" (IBM)	4/87	95
„GEM Draw"	7/87	91
„GFA-Basic"	1/87	100
„Ghostbusters" (Oldie)	4/87	38
„G-Man"	1/87	12
„Go for Gold"	1/87	51
„Golden Path"	9/87	44
„Goldrunner"	7/87	12
„Goldrush"	3/87	36
„Grand Prix 500 cc"	3/87	60
„Grand Prix Simulator"	7/87	42
„Grand Slam Tennis"	5/87	39
„Grange Hill"	4/87	69
„Great Soccer"	3/87	58
„Gremlins" (Oldie)	7/87	63
„Greyfell"	9/87	15
„Groovy Garden"	1/87	17
„Growing Pains of Adrian Mole"	4/87	66
„Gunrunner" (Hewson)	9/87	14
„Gun Runner" (Power House)	9/87	48
„Gunstar"	3/87	30
„Hacker II" (Tips)	1/87	82
„Hades Nebula"	7/87	18
„Hardcopy"	1/87	101
„Headache"	7/87	34
„Head over Heels"	7/87	30
„Highlander"	1/87	50
„Highland Games"	5/87	38
„Hit Pak"	7/87	30
„Hive"	4/87	34
„Hobbit, The" (Oldie)	5/87	14
„Hollywood Hijinx"	5/87	60
„Hollywood Poker"	1/87	54
„Hollywood or bust"	4/87	30
„Hot Wheels"	3/87	34
„Howard the Duck"	3/87	9
„How to be a Hero"	5/87	31
„Hunkidory"	7/87	27
„Hydrofool"	9/87	39
„Hyperbowl"	4/87	40
„I, Ball"	5/87	35
„Ikari Warriors"	1/87	6
„Imagination"	4/87	61
„Impossaball"	3/87	36
„Inspector Gadget"	3/87	23
„International Volleyball"	4/87	43
„Into the Eagles Nest"	4/87	12
„Invasion"	9/87	49
„Jail Break"	3/87	16
„Jasper"	1/87	13
„Java Jim"	3/87	44
„Junior Word"	4/87	88
„Kampfgruppe"	1/87	56
„Karate Master"	5/87	7
„Kassembel 12"	4/87	90
„Kayleth"	3/87	72
„Killed until dead"	4/87	36
„Killer Ring"	7/87	15
„Kinetik"	9/87	12
„Kingdom of Krell"	5/87	57
„Kings Keep"	5/87	17
„Kinothek"	5/87	42
„Knightmare"	1/87	44
„Knucklebusters"	1/87	9
„Komfort-Assembler"	5/87	91
„Konami's Golf"	5/87	41
„Krakout"	4/87	36
„Kyan-Pascal"	7/87	84
„Laser-Hawk"	1/87	45
„Laserwheel"	5/87	29
„Lattice C"	5/87	91
„Laurel & Hardy"	9/87	93
„League Challenge"	7/87	44
„Legions of Death"	3/87	67
„Lernen mit Spaß"	7/87	54
„Leviathan"	4/87	12
„Liberator"	5/87	8
„Liberator"	7/87	12
„Living Daylights, The"	9/87	31
„Livingstone, I presume?"	9/87	8
„Madness"	7/87	14
„MAG-3D-Filmgenerator"	1/87	107
„Mag Max"	9/87	45
„Magnum Force"	4/87	35
„Mail Master"	7/87	93
„Manager 64"	7/87	44
„Manhatten 95"	7/87	27
„Mario Bros"	9/87	47
„Martianoids"	7/87	7
„Masque"	4/87	62
„Masterchess"	9/87	96
„Masterfile 8000"	9/87	109
„Masters of the Universe"	4/87	68
„Masters of the Universe/Arcade"	5/87	16
„Mathematik I"	4/87	56
„Maxam II"	9/87	112
„Mean 18"	7/87	36
„Mega Bucks"	3/87	40
„M'enfin"	4/87	66
„M.G.T."	3/87	52
„Metrocross"	9/87	38
„Microdrive Control"	1/87	110
„Micronaut One"	9/87	6
„Micro Rhythm"	3/87	84
„Microsoft C" (4.0)	9/87	106
„Micro Time" (ST)	4/87	87
„M25D5 Modula 2"	1/87	105
„Mighty Mail"	4/87	93
„Mi-Print"	5/87	94
„Mittelamerika-Krise"	9/87	67
„Moonmist"	3/87	74
„Mordsache Larue"	3/87	73
„Multiface 2"	5/87	95
„Murder of Miami"	4/87	67
„Murder on the Atlantic"	5/87	62
„Music Machine"	1/87	75
„Music Studio"	4/87	56
„Musix 32"	7/87	74
„Mutants"	4/87	27
„Mystic Pascal"	7/87	90
„Nemesis"	3/87	46
„Nemesis the Warlock"	7/87	35
„Nether Earth"	5/87	12
„Netrun 2000"	3/87	9
„Nightraiders"	1/87	27
„Ninja, The"	9/87	42
„Now Games 3"	1/87	39
„Now Games 4"	7/87	28
„Oblivion"	1/87	18
„OCP Art Studio"	4/87	88
„Oil"	1/87	54
„One"	3/87	49
„Operation Hawai"	5/87	60
„Operation Thunderstorm"	4/87	64
„Orbix the Terrorball"	3/87	46
„Orpheus in the Underworld"	1/87	40
„Paint Box"	4/87	95
„Palitron"	3/87	45
„Panic Penguin"	3/87	30
„Parabola"	9/87	16
„Par Five Golf"	3/87	60
„Park Patrol"	3/87	35
„PC Tools"	9/87	105
„Penguin Adventure"	3/87	38
„PFS Write"	7/87	86
„Phantasie II"	5/87	54
„Phantom"	9/87	50
„Pinball Factory"	1/87	36
„Pin Point"	3/87	7
„Pirates of the barbary Coast"	5/87	45
„Pitstop"	1/87	12
„Plutos"	5/87	36
„Polar Star"	4/87	30
„Portal"	4/87	58
„Pfad im Dschungel"	9/87	71
„President"	4/87	47
„Prince, The"	3/87	10
„Printfox"	1/87	107
„Profiterm"	1/87	108
„Prospector Pete"	7/87	32
„Protector"	4/87	34
„Psion Chess"	5/87	73
„Pub Games"	1/87	48
„Pure Stat Baseball"	5/87	40
„Qclone"	9/87	111
„QL Chess"	7/87	72
„QL Strip Poker"	1/87	49
„Quintette"	4/87	49
„Rätsel der 7. Kolonie"	9/87	71
„Raid 2000"	4/87	37
„Rana Rama"	4/87	14
„Rasterscan"	9/87	39
„Rays"	7/87	62
„Reach for the Stars"	9/87	67
„Red Scorpion"	9/87	48
„Reisende im Wind"	5/87	62
„Repton 3"	3/87	49
„Rescue from Zylon"	1/87	16
„Return of the Space Warriors"	5/87	12
„RH-Dat"	5/87	84
„Riddle of the Redstone"	7/87	59
„Roadwar 2000"	7/87	46
„Robo Bolt"	1/87	40
„Robot Knights"	4/87	34
„Rogator"	7/87	52
„Romulus"	7/87	31
„Runner"	3/87	37
„Saboteur II"	7/87	6
„Sabre Wulf"	1/87	46
„Sailing"	5/87	44
„Samurai"	4/87	48
„Samurai Trilogy"	7/87	16
„Sanxion"	1/87	38
„Saracen"	9/87	8
„SAS: Operation Thunderflash"	3/87	13
„Scalextric"	4/87	41
„Sceptre of Bagdad"	9/87	43
„Scott Adams Scoops"	5/87	62
„SDI"	4/87	45
„Sea Search"	1/87	76
„Seeräuber"	7/87	49
„Sentinal"	4/87	11
„Sepulcri"	3/87	7
„Shadow Skimmer"	5/87	10
„Shanghai"	3/87	66
„Shao Lin's Road"	4/87	35
„Shark"	3/87	27
„Sherlock" (Kopfnuss)	3/87	82
„Shockway Rider"	5/87	13
„Short Circuit"	4/87	6
„Shuttle II"	5/87	36
„Sindbad"	5/87	42
„Skate Rock Train"	3/87	8
„Sky Fighter"	9/87	36
„Skyhawk"	1/87	27
„Sky Plot"	3/87	84
„Sky Runner"	3/87	14
„Solar Coaster"	7/87	7
„Soldier"	9/87	42
„Solo"	1/87	14
„Sorcery" (Oldie)	3/87	42
„Space Battle"	5/87	9
„Space Harrier"	3/87	10
„Space Lobsters"	7/87	14
„Space M.A.X."	9/87	62
„Space Pilot"	3/87	48
„Speech"	5/87	88
„Speedtrans Plus"	7/87	95
„Spekulant"	1/87	56
„Spellbreaker"	5/87	58
„Sportlexikon"	1/87	74
„Spy versus Spy III"	5/87	28
„Stairway to Hell"	4/87	13
„StarComm"	7/87	88
„Stardatei"	1/87	111
„Starflight"	9/87	64
„Starglider" (Kopfnuss)	1/87	44
„Starglider"	4/87	57
„Starkontor"	5/87	86
„Star Raiders II"	4/87	10
„Stars on 128"	4/87	28
„Stifflip"	7/87	58
„ST-Key"	7/87	89
„Stone Raider II"	4/87	13
„Storm" (C-16)	9/87	27
„Street Machine"	7/87	47
„ST Replay"	9/87	83
„Strike"	9/87	61
„Strike Force Kobra"	1/87	40
„Strip Poker" (C-16)	3/87	67
„ST-Toolkit"	7/87	87
„Suicide Voyage"	7/87	8
„Super Collection Vol. 2"	7/87	18
„Super Soccer"	4/87	43
„Supercopy"	5/87	85
„Supercopy Profi"	4/87	94
„Super Pipeline II" (Oldie)	9/87	92
„Super Sunday"	3/87	57
„Survivors"	9/87	35
„Sword of Destiny"	1/87	32
„Sydney Affair, The"	5/87	58
„Tag Team Wrestling"	9/87	60
„Take Four"	9/87	12
„Tales of Dragons"	5/87	31
„Tasword 8000"	7/87	94
„Tempest"	1/87	43
„Tennis"	4/87	41
„Terminator"	5/87	10
„Terra Cognita"	7/87	35
„Terra Cresta"	3/87	48
„Terra Nova"	9/87	27
„Terror of the Deep"	4/87	10
„Terrormolinos"	1/87	84
„They call me Trooper"	7/87	34
„They stole a Million"	3/87	66
„Throne of Fire"	7/87	10
„Thrust II"	5/87	15
„Thunderstruck 2 - Mindmaster"	4/87	15
„Tiger Mission"	5/87	18
„Tomb of Syrinx, The"	5/87	18
„Top Gun"	3/87	35
„Torpedo Alley"	3/87	53
„Torpedorun"	1/87	10
„Toy Shop, The"	7/87	52
„Tracker"	4/87	37
„Trailblazer"	1/87	7
„Transformers"	3/87	40
„Trivial Pursuit Baby Boomer Edition"	7/87	48
„Tronic"	3/87	70
„True Basic"	9/87	110
„Turbo Basic"	9/87	104
„Turbo Editor"	1/87	109
„Turbo Pascal"	1/87	110
„Turbo Schach"	3/87	93
„Turbotape"	5/87	95
„Type Studio ST"	7/87	95
„Typhoon"	4/87	18
„Ufo"	7/87	34
„Uninvited"	9/87	68
„Uranians"	7/87	30
„Urkunde, Die"	7/87	62
„Vampire"	3/87	28
„Vikings, The"	5/87	29
„VIP-Professional"	1/87	102
„Wanderer"	7/87	35
„War Copter"	1/87	39
„Warlock"	9/87	17
„Warriors 2"	3/87	18
„Way of the Exploding Fist, The"	7/87	29
„Where in the USA is Carmen San Diego?"	9/87	82
„Who dares wins 2"	9/87	15
„Wibstars"	4/87	18
„Willy the Kid"	4/87	68
„Willow Patern"	4/87	16
„Winter Olympics"	5/87	39
„Winter Wonderland"	5/87	60
„Wizball"	9/87	35
„World Class Leaderboard"	7/87	42
„World Tour Golf"	4/87	40
„Xcellor"	1/87	74
„Yankee"	9/87	64
„Z"	1/87	45
„Zar Jaz"	7/87	11
„Zenith"	9/87	46
„Ziggurat"	7/87	15
„Zoomracks Plus"	7/87	95
„Zorgos"	4/87	62
„Zork 3"	1/87	78
„Zorland C"	5/87	90
„Zyron"	3/87	30
„ZX-Hires Toolkit V 4.8"	4/87	90
„ZZZZ"	1/87	76

Eine unendliche Geschichte?

Programm: Racter, **System:** Amiga, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Mindscape, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Haben Sie manchmal das Gefühl, daß Sie niemand wirklich versteht? Können Sie mit niemandem über „Gott und die Welt" reden, weil Ihre Freunde genauso wenig von Philosophie verstehen, wie Sie selbst? Dann ist **RACTER** von **MINDSCAPE** genau das richtige Programm für Sie. Eine Warnung muß man aber gleich vorwegschicken. RACTER hat manchmal etwas seltsame Ansichten, wie jedes Genie oder jeder Idiot. Zunächst zum Programm: RACTER verwandelt Ihren Computer in ein nahezu „menschliches" Gegenüber. Ein solches Programm mit einem solch hervorragenden Parser hat es wohl noch nie gegeben. Einzig ID kann hier als annähernd ähnlich genannt werden.

RACTER (von Raconteur - Erzähler) spricht und philosophiert mit Ihnen über Atheismus, Politik, Kunst, Sport, Liebe und Haß, Gott und die Welt, ganz wie Sie wollen. RACTER ist Amerikaner, das sollte man bei der Eingabe von Fragen und Antworten bedenken. Er wurde vor langer langer Zeit in irgendeinem Hinterstübchen „geboren" (das Wort verwirrte ihn etwas) und ist nun dazu da, mit Menschen zu sprechen. Allerdings muß man schon fast ein Englisch-Spezialist sein, um mit seinem fantastisch großen Wortschatz klarzukommen. Wie schon gesagt, der Parser ist ein wahres Meisterwerk!

Zu Beginn eines Spiels (kann man hier noch von Spiel reden?) fragt RACTER Sie nach Ihrem Namen. Wenn er Sie auffordert, eine Frage an ihn (oder sie) zu richten, dann tun Sie sich keinen Zwang an. RACTER weiß auf alles (fast alles) eine (grammatikalisch richtige) Antwort. Allerdings wird man feststellen, daß RACTER ab und zu auch „Stuß" erzählt. Wie gesagt, grammatikalisch richtig, aber mit etwas verworrenen Gedankengängen. Neben dem Frage- und Antwortspielchen präsentiert Ihnen RACTER ab und zu eine von seinen merkwürdigen Geschichten, in denen immer historische oder aktuelle Persönlichkeiten mitspielen. Von Beethoven über Muhamad Ali bis hin zu Rockefeller und Goethe - RACTER kennt die Vergangenheit. Aber seien Sie gewarnt. Er wird Ihnen vermutlich ebenso wie mir erzählen, daß James Joyce Ronald Reagan geheiratet hat, nachdem sie sich von Micky Mouse hat scheiden lassen. Mit diesem „Stuß" müssen Sie schon rechnen. Ebenso mit verqueren Überlegungen wie dieser hier: „Wenn das Zuhause eines liebenden Wissenschaftlers ein Studio ist, ist dann der Lieferwagen eines haßerfüllten Theoretikers ein Auto?" Vielleicht gibt Ihnen dieser eine Satz schon einen gute Darstellung von der Ausdrucksweise RACTERS. Dieser seltsamen Logik werden Sie fast immer begegnen, wenn Sie sich mit RACTER unterhalten. Von sich selbst sagt er z.B., daß er fühlt, menschlich ist, ein Programm ist, eine Maschine ist, ein Poet ist usw. usf.

Eine der Besonderheiten dieses Programmes (neben dem Parser) ist die Sprachausgabe, die an sich nichts besonderes ist (Sprachfähigkeit Ihrer Hardware vorausgesetzt), hier jedoch alle (!) Sätze, die RACTER auf den Bildschirm zaubert, wiedergibt. Sie können natürlich die Sprache abstellen. Das hat allerdings die unangenehme Begleiterscheinung, daß die Textmassen sehr schnell an Ihnen vorbeiscrollen. Und hier braucht man wirklich etwas längere Zeit, um halbwegs durchzusteigen. Übrigens, perfekt ist die Sprachausgabe nicht. Praktisch alle „Ausnahmefälle" werden verkehrt ausgesprochen.

Ein einfacher Gesprächspartner ist RACTER jedenfalls nicht. Er wird Sie z.B. fragen, ob Sie Ihn für einen Optimisten halten usw. Auf meine Frage, warum er überhaupt hier sei, sagte er: „In der Zukunft glaubt man, daß ich gern eine Seele hätte. Deshalb." Seine nicht vorhandene Seele ist überhaupt ein Problem für ihn. Er fragte mich nämlich, ob es ansteckend ist, wenn jemand eine Seele hat. Ich mußte leider verneinen, woraufhin von ihm ganz traurig die Antwort kam: „Dann habe ich wohl keine Chance, noch mal eine zu kriegen." Auf jeden Fall hat er eingesehen, daß er ein bißchen verrückt ist. Aber das sind andere Computer und sonstige Menschen ja auch.

Nun, die ersten paar Stunden war ich sehr fasziniert von diesem Programm. Fantastisch, daß RACTER die Aspekte (und Worte) mit in sein Repertoire aufnimmt, die man selbst eingegeben hat. So fragt er z.B., ob ich ehrlich sei. Ich antwortete mit „ja". Er fragte: „Warum?". Daraufhin sagte ich ihm, ich sei ein Engel. Sofort kam die Retourkutsche (die übrigens in verschiedenen Versionen immer wieder auftaucht): „Wenn Du ein Engel bist, dann ist Hitler liebenswerter als Eva." Mit der Zeit wurde es jedoch etwas langweilig. Eine Art Ziel, auf das man hinarbeiten könnte, war offensichtlich nicht zu erkennen, obwohl RACTER sein Gegenüber genau beobachtet und auch beurteilt. Dies allerdings nur von Fall zu Fall. Seine manchmal etwas trivialen und verrückten kleinen Geschichten fingen mir jedenfalls mit der Zeit an, auf den Geist zu gehen. Nicht immer ist RACTER so freundlich, zu fragen, ob man denn gern eine Geschichte hören möchte. Manchmal fragt er unvermittelt, ob man z.B. schon von Martin Luther King gehört hätte. Hier kann man antworten, wie man will (oder auch gar nicht), um die nun folgende Story kommt man nicht drumherum. RACTER nimmt übrigens für sich in Anspruch, die Dinge so zu sehen, wie sie sind. Lediglich „liebende Artisten" und andere, so zusammengesetzte Persönlichkeiten sehen die Dinge „durch ihre eigene Brille", also nicht objektiv. Ein bißchen eingebildet ist er also von Zeit zu Zeit auch.

Aber als Zeitvertreib läßt sich mit ihm ganz gut reden. Er ist freundlich, und geht, wenn man ihn wegschickt (Quit). Daß er ein Computerprogramm ist, ist ihm bewußt. Nach einer Unterbrechung fragt er gleich nach, ob Sie es sind, der sich da mit ihm unterhalten möchte. Auch andere Daten, z.B. der von Ihnen angegebene Wohnort, sind ihm bekannt. Er führt die Unterhaltung dann dort weiter, wo Sie zuletzt aufgehört haben. Sie können aber jederzeit neu anfangen, und kein Gespräch verläuft wie das andere, obwohl zum Teil Versatzstücke, in denen nur Personen und Eigenschaften ausgewechselt werden, zu erkennen sind. Aufgrund dieser Versatzstücke ist er auch nicht immer in der Lage, Eingaben 100%ig korrekt in seine Stories einzubauen. Dieser Fall ist allerdings sehr selten.

Fazit: Ein Wahnsinns-Programm, das allerdings mit gemischten Gefühlen betrachtet werden muß. Man sollte schon sehr gut Englisch können, wenn man sich RACTERS Gedankengänge reinziehen soll, und es ist auch fraglich, ob das Programm so lange unterhält, wie es wünschenswert wäre. Möglicherweise gibt es auch eine Art „Erzählziel", denn irgendwann müßte dem Kerl bzw. der Diskette, ja mal der Stoff ausgehen. Bei meinem zweitägigen Test war dies jedenfalls nicht der Fall. Wer weiß, vielleicht sagt er ja eines Tages: So, nun habe ich die absolute Weisheit, und nun ist Schluß!. Gespannt wäre ich schon, ob es so etwas wie ein Ende gibt. RACTER behauptet von sich jedenfalls, er sei ohne Ende. Na denn. Wer neugierig geworden ist, kann sich ja mal auf ein Gespräch mit RACTER einlassen. Es ist auf jeden Fall ein Erlebnis!

Martina Strack

Grafik	**entfällt**
Atmosphäre	**12**
Story	**10**
Vokabular	**11**
Preis/Leistung	**?**

Und was sagt der **Manfred** dazu? Ich muß gestehen, daß mich RACTER auf den ersten Blick und aufs erste Wort interessiert hat. Doch: Schon nach wenigen Minuten wurde es mir sehr, sehr langweilig. Der schlecht zu verstehende „amerikanische Parser" (liegt am Amiga!) mit ebenso falscher Betonung und Aussprache antwortete sogar nach einfachen Fragen mit absolutem Schwachsinn. Ich habe nicht das Gefühl, daß RACTER zu einem Verkaufsschlager in Deutschland werden wird. Es wird meines Erachtens zu wenig Spannung geboten. Da lobe ich mir doch das alte **ID**, das vor 15 Monaten für den Spectrum erschienen ist. Schade um die vertane Chance!

Prüfer auf dem Prüfstand

Sicherlich werden Sie sich auch schon gefragt haben, warum die Bundesprüfstelle ein bestimmtes Programm indiziert, andere aber nicht. Die ASM-Redaktion ging nicht nur dieser Frage nach, direkt „vor Ort" – in der Bundesprüfstelle.

Freitag der 14.8.87. Es ist soweit! Heute sollen alle „Geheimnisse" um die Arbeit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in Bonn gelüftet werden. Ich sitze Herrn Gerhard Adams gegenüber. Der 29jährige Volljurist arbeitet in der Bundesprüfstelle den einzelnen Prüfungskomissionen zu, d. h. er kümmert sich um die verfahrensrechtlichen Dinge und erarbeitet Entscheidungs- und Begründungsvorschläge. Neben mir sitzt Frau Magdalena Krumpholz, eine Beisitzerin vom Jugendwohlfahrtsverband.
Ein Haufen Fragen geht mir durch den Kopf: Warum wird das Spiel „X" indiziert und Spiel „Y" nicht? Wer entscheidet hier eigentlich über Computerprogramme, Bücher und Videofilme? Wieso wird „1942 Trainer" (Raubkopie) indiziert? Was hat es für rechtliche Konsequenzen, wenn ein Minderjähriger ein Spiel besitzt, das nach dem Kauf indiziert wurde? und dergleichen mehr.
Zunächst informiert mich Herr Adams über die generelle Arbeitsweise der Bundesprüfstelle. Denn wer weiß schon, daß die Bundesprüfstelle nicht den ganzen Markt „durchforstet", und dann indiziert. Ganz im Gegenteil! „Wir dürfen nur auf Antrag tätig werden, und ein entsprechender Indizierungsantrag darf nur von den Jugendämtern, den Landesjugendämtern oder dem Bundesministerium für Jugend, Familie, Gesundheit und Frauen bzw. die entsprechenden Länderministerien gestellt werden", so Adams.
Damit wird es müßig zu fragen, warum z.B. „Speed Racer" indiziert ist, manch anderes, „brutaleres" Spiel aber nicht. So ist z.B. bei der Bundesprüfstelle noch nicht ein einziges „SSI-Kriegsspiel" gelandet (ließe sich mit dem indizierten „Silent Service" vergleichen), weil einfach noch kein Jugendamt darauf aufmerksam geworden ist. „Wir verstehen uns auch nicht als „Zensurbehörde", eher als Nachkontrolle im Einzelfall„, erklärt Adams. Und es ist natürlich nicht so, daß die Bundesprüfstelle einfach hergeht und wahllos indiziert.

Organisation und Arbeitsweise

Die Behörde wurde 1954 auf Grundlage des Gesetzes zur Verbreitung jugendgefährdender Schriften, gegründet. Angestellt sind 8 Leute, ein/e Vorsitzende/r sowie Stellvertreter/in, ein weiterer Jurist und fünf Bürokräfte. Die eigentliche Entscheidung über die Indizierung eines Programms wird in einem der beiden Gremien gefällt, die zur Behörde gehören. Da wäre zunächst einmal das 3er Gremium. Diesem Gremium

Er trifft die Entscheidungen der Bundesprüfstelle „niet- und nagelfest". Gerhard Adams ist der Rechtsgelehrte von der Behörde.

werden „Schriften" (unter diesen Begriff fallen auch z.B. Filme und Computerspiele) vorgelegt, die „offenbar jugendgefährdend" sind, wie z.B. Pornographie. Das Gremium besteht aus dem Vorsitzenden und zwei Beisitzern und muß einer Indizierung einstimmig zustimmen. Dieses Gremium kann eine Indizierung allerdings nicht ablehnen. Wenn einer der Mitglieder gegen die Indizierung ist, geht die Sache in das zweite Gremium, das aus dem Vorsitzenden, acht Gruppenbeisitzern und drei Länderbeisitzern besteht. Hier reicht zur Indizierung eine Zweidrittel-Mehrheit. Das 12er Gremium schlägt sich mit den „Zweifelsfällen" rum, also jenen Produkten, die nicht „offenbar jugendgefährdend" sind.
Es versteht sich von selbst, daß die Bundesprüfstelle nicht weisungsgebunden ist, auch wenn sie dem Bundeministerium für Jugend Familie, Frauen und Gesundheit verwaltungsmäßig „unterstellt" ist. Dieses Ministerium ernennt übrigens auch die Vorsitzenden und die Beisitzer, wobei letztere entweder Länderbeisitzer sind (aus einzelnen Bundesländern) bzw. von bestimmten Verbänden vorgeschlagen werden (Kunst, Literatur, Buchhandel, Verleger, Jugendverbände, Jugendwohlfahrt, Lehrerschaft und Kirchen).
Wird für ein Computerspiel ein Indizierungsantrag von einem Jugendamt gestellt, müssen die Mitglieder der jeweiligen Kommission ran an den Joystick. Auch z.B. bei Büchern muß jedes Kommissionsmitglied lesen. Anschließend gibt's dann die Diskussion, und darauf folgt die Entscheidung. Bei diesem Vorgang gibt's natürlich eine ganze Menge „Spielregeln" zu beachten. So werden Hersteller und Autor angeschrieben (soweit die Adresse bekannt ist, bei Raubkopien dürfte das etwas schwierig sein). Beide können sich dann zum Computerspiel/Buch usw. äußern. „Bisher ist allerdings noch nicht ein Programmierer hier in der Bundesprüfstelle gewesen", meinte Adams.
Wurde ein Produkt vom „kleinen Gremium„ als „offenbar jugendgefährdend" eingestuft, kann der Betroffene, also der z.B. der Hersteller, per Rechtsbehelf eine Entscheidung des 12er Gremiums erzwingen oder Klage erheben, wenn er mit der Indizierung nicht einverstanden ist.

Indizierungs-Kriterien

Ganz besonders interessiert mich natürlich, nach welchen Kriterien bei einer Beurteilung eines Computerspiels vorgegangen wird. „Jugendgefährdend" ist, was sittlich gefährdet. Bei sittlicher Gefährdung denkt man zunächst mal nur an den sexuellen Bereich. Der Gesetzgeber sieht das aber gar nicht so, der erläutert diesen Begriff sittlicher Gefährdung. Dazu zählen vor allem verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbechen oder Rassenhaß anreizende sowie unsittliche (sexualethisch desorientierende) und den Krieg verherrlichende Schriften", erklärte Adams. „Das sieht dann so aus, daß auch Anstiftung zur Selbstjustiz bzw. Anstiftung zur Strafvereitelung ein Indizierungsgrund sein kann. Natürlich könnte es auch noch andere Indizierungsgründe geben. Zwar findet in der heutigen Zeit ein ständiger Wertewandel statt, allerdings gibt es immer noch Grundwerte, wie z.B. die Achtung der Menschenwürde, die diesen Wertewandel überdauern. So steht z.B. Verherrlichung nationalsozialistischer Ideologie auch nicht in diesem „Katalog", den uns der Gesetzgeber an die Hand gegeben hat. Abgesehen davon ist Pornographie immer jugendgefährdend (ohne daß es einer Indizierung bedarf), eine schlichte Nacktdarstellung ist allerdings nicht jugendgefährdend. Und in dem Bereich dazwischen, da sind wir tätig."
Bei meiner Frage, ob auch die „Realitätsnähe" der Darstellung eine Rolle bei der Indizierung spielt, schaltet sich Frau Krumpholz ein. „Ich würde der Art der Darstellung schon eine Rolle zuordnen, d.h für mich ist es schon ein Unterschied, ob auf dem Bildschirm aktiv Menschen getötet werden, oder ob man irgendwelche Pünktchen, die Aliens darstellen sollen, treffen muß. Ich würde da schon Unterschiede machen." Allerdings sei die jeweilige Entscheidung vom Einzelfall abhängig und schwer zu prognostizieren, da man bisher ein solches Spiel noch nicht vorliegen hatte, so Adams. Adams meint, daß die Qualität der Darstellung durchaus eine Rolle spielen kann, aber nicht muß, wie z.B. bei dem Spiel „Speed Racer". Die Darstellung ist hier sehr einfach. Diese spielt aber bei der „verrohenden" Wirkung des Menschenüberfahrens keine Rolle. „Bisher ist es auch

In der Zeitschrift der Bundesprüfstelle (BPS-Report) befindet sich die berühmte „Liste" (v.l. Strack, Krumpholu, Adams).

noch nicht vorgekommen, daß ein Spiel auf einem System indiziert wurde, auf einem anderen aber nicht, weil hier möglicherweise der Speicherplatz für eine 'brutale' Darstellung nicht ausgereicht hat."

Nach der Rechtsauslegung wirkt vor allem verrohend, „wenn Gewalt als gerechtfertigt erscheint, weil sie im Dienste einer guten Sache, im Namen des Gesetzes oder vom Gesetzeshüter begangen wird; wenn gewalttätige Personen gezeigt werden, mit denen sich Jugendliche identifizieren können; wenn Gewalt in epischer Breite geschildert wird", so steht's in einer Broschüre der Bundesprüfstelle (BPS). Natürlich wird sich jeder fragen, wieso solche Spiele indiziert werden, wenn man doch um 20.15 Uhr im Fernsehen zum Teil viel brutalere und ebenfalls stark verrohend wirkende Filme auch Jugendlichen zugänglich macht. Hier wird ebenfalls Einzelkämpfer-Mentalität „rübergebracht", man soll sich ja mit dem Helden, der genauso brutal und kriegerisch gegen seine Gegner (meistens „die Bösen") agiert, identifizieren. „Der Unterschied liegt hier im aktiven Handeln", erklärt Frau Krumpholz. „Der Spieler ist beim Computerprogramm der aktiv tötende."

Nun ist ja nicht jeder Computerfreak, der z.B. Kriegssimulationen spielt, ein potentieller Mörder oder wird durch ein solches Spiel dazu. Viele unserer Leser haben uns z.B. geschrieben, daß sie sehr wohl die Gefahren und Schrecken eines „richtigen" Krieges kennen, daß ein Kriegsspiel aber nur ein Spiel ist, durch das man nicht gleich zum Befürworter kriegerischer Auseinandersetzungen wird. Schließlich könne man ja ein Computerspiel von der Realität unterscheiden.

Frau Krumpholz: „Solche 'Spiele' üben ja geradezu eine 'doppelte Moral' ein. Da demonstrieren soviele junge Leute für den Frieden und spielen gleichzeitig Krieg. Wenn Sie in die Schulen gehen und fragen, viele engagieren sich für den Frieden. Das verstehe ich überhaupt nicht, wie man dann solche Spiele spielen kann."

Lebhafte Diskussion gab's in unserer 3er Runde um die Frage der „Kriegssimulationen", eine Gattung von Computerprogrammen, unter die sowohl rein strategische Games mit stark abstrahierter Grafik als auch Flugsimulatoren mit Kampfsequenzen fallen. Frau Krumpholz erzählt, daß es um die Indizierung von „F-15-Strike-Eagle" damals große Diskussionen in dem 12er Gremium gegeben hat. „Hier kommt es sehr stark auf den Einzelfall an", meint Adams, „denn man schießt ja mit den Flugzeugen auch Menschen ab. Bei dem, was wir hier hatten, stand das Abballern ganz klar im Vordergrund. Diese technische Vorbereitung, die diente ja letztlich auch immer dazu, einen möglichst großen Kampferfolg zu erzielen. Indem man nämlich ständig überlegt, wie gehe ich in die und die Kampfsituation hinein, da brauche ich keinen großen Weg zurücklegen, da genügt mir also wenig Sprit, dafür kann ich dann mehr Bomben an Bord nehmen und wiederum ein Höchstmaß an Vernichtung schaffen. Also möglichst viele Lager mit Menschen vernichten. Wiederum beherrschen die taktischen Überlegungen das Kriegsgeschehen."

Bundesprüfstelle live: Frau Krumpholz begutachtet einen Video-Film.

Was die rein strategische „Verschieberei von Divisionen" betrifft, verweist Adams auf den Begriff der Kriegsverherrlichung. „Kriegsverherrlichend ist, wenn das Schlachtfeld als Raum dargestellt wird, in dem man Ruhm und Anerkennung gewinnen kann, in dem also das Positive des Krieges herausgestellt wird und als Bereich, indem ein Junge oder ein Mädchen sich richtig austoben kann und hier richtig zeigen kann, wer er ist und was er ist. Das würde auch zutreffen auf diese Strategiespiele. Wenn also ein Spiel die vorgenannten Tendenzen aufweist, dann müßte es mit in die Liste aufgenommen werden."

Die häufigsten Indizierungsgründe bei Computerspielen waren bisher Kriegsverherrlichung, dicht gefolgt von Pornographie. Der Rest teilt sich dann in Rassenhaß, NS und verrohende Darstellung. Die Behörde selbst besitzt ein Sega-System sowie einen Commodore 64. „Allerdings sind wir in der Lage", versicherte Adams, „innerhalb kurzer Zeit ein entsprechendes anderes System herbeizuschaffen." Womit wir beim Zeitproblem wären.

Bisher kam eine Indizierung der Programme ja immer recht spät, eigentlich erst dann, wenn jeder, der das Programm haben wollte, es schon gekauft hatte. Es ist klar, daß die Bundesprüfstelle nicht tätig werden kann, wenn kein Jugendamt einen Antrag stellt. „Die Jugendämter und auch andere Stellen (z.B. auch die Eltern) waren bisher wenig sensibilisiert, was Computerprogramme angeht", meint Adams. „Da wurden bisher andere Medien vorgezogen. Für uns ist es generell machbar, ein Spiel innerhalb von zwei Tagen zu indizieren, wobei die Indizierung mit der Veröffentlichung im Bundesanzeiger rechtswirksam wird."

Daß die Abstände zwischen Veröffentlichung eines Computerprogramms und dessen Indizierung kürzer werden, sieht man am Beispiel „Prohibition". „Die Jugendämter werden zunehmend gegenüber der Problematik sensibilisiert. Bisher war es noch nicht so in das Bewußtsein der Öffentlichkeit gedrungen, daß auch Computerspiele jugendgefährdend sein können. In diesem Jahr wurden bisher ca. 30 Anträge auf Indizierung von Computerspielen gestellt, bei bisher ca. 360 Anträgen insgesamt", sagte Adams.

Solange natürlich eine gewisse Zeitspanne zwischen Veröffentlichung und Indizierung liegt, gibt es immer das Problem, daß sich Jugendliche ein Spiel gekauft haben, das später dann indiziert wird. Muß dieser Jugendliche das Programm dann bei den Eltern abliefern, oder welche Konsequenz ergibt sich aus der Indizierung?

„Laut Gesetz darf er das Programm besitzen, es sogar weiter spielen. Das allerdings nur allein. Er darf es also anderen Jugendlichen nicht zugänglich machen", erklärte Adams. „Generell ist es auch so, daß die Eltern einem Minderjährigen erlauben können, indizierte Programme zu spielen bzw. solche kaufen und ihren Kindern zur Verfügung stellen können. Hier geht das Erziehungsrecht vor. Es gibt aber auch „Schriften", die generell (also auch für Erwachsene) verboten sind, wie z.B. „Harte Pornographie". Bei solchen Werken ist auch der Besitz verboten."

Wie man sieht, ist das ganze Thema nicht unproblematisch. Z.B. ist es noch nicht vollkommen geklärt, ob eine Spielesammlung, die ein indiziertes Spiel enthält, „automatisch" auch indiziert ist, da ja durch die Zusammenstellung verschiedener Programme ein neues „Werk" entstanden ist.

Eine Indizierung zieht natürlich eine ganze Menge Konsequenzen nach sich, nicht nur für den Käufer und den Hersteller. Daß letztere natürlich nicht gerade mit einer solchen Maßnahme einverstanden sind, kann sich wohl jeder denken. „Der Hersteller oder Autor kann natürlich klagen", so Adams, „aber nicht gegen die Beurteilung eines Spiels selbst, sondern er kann die Klage nur gewinnen, wenn die BPS Rechtsvorschriften nicht richtig angewendet hat oder Verfahrensfehler gemacht wurden. Einige Klagen sind bereits anhängig. Wir sehen dem jedoch interessiert und gelassen entgegen.„ Was der Hersteller mit einer solchen Klage erreichen kann, ist, daß über das Spiel neu entschieden werden muß, sofern die Klage Erfolg hat. „Dadurch hat der Hersteller die Chance, daß das Programm sozusagen im zweiten Durchgang eventuell nicht indiziert wird."

Die Broschüre der BPS gibt genaue Auskunft, welche Verbote nach einer Indizierung in Kraft treten: „Indizierte und gleichgestellte Medien dürfen Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht und nicht an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, ausgestellt, angeschlagen, vorgeführt, oder sonst zugänglich gemacht werden. Zugänglichmachen liegt vor, wenn der Kunde die Möglichkeit erhält, von dem jugendgefährdenden Inhalt Kenntnis zu nehmen. Verboten ist das Vertreiben, Verbreiten, Verleihen oder Vorrätighalten ...a) im ambulanten Handel, b) in Kiosken u.ä. Verkaufsstellen, c)im Versandhandel, d)in gewerblichen Leihbüchereien oder Lesezirkeln. Indizierte Medien dürfen nicht im Wege des Versandhandels importiert werden."

Werbeverbot für indizierte Programme

Neben diesen Bestimmungen ist das Werbeverbot eine der wichtigsten. „Indizierte oder gleichgestellte Medien dürfen nicht öffentlich oder durch Verbreiten von Schriften angeboten, angekündigt oder angepriesen werden." Davon gibt es keine Ausnahme! Lediglich ein Großhändler darf seine Kunden (Einzelhändler) über indizierte Programme informieren. Weder Kunde noch Großhändler darf

die Programme jedoch im Versandhandel vertreiben. Es ist logisch, daß natürlich auch kein Privatmann ein indiziertes Spiel zum Verkauf anbieten darf. Die Strafen, die schon bei fahrlässiger Zuwiderhandlung drohen, können sich sehen lassen.: Bis zu 1,8 Mio. DM Geldstrafe oder 1/2 Jahr Freiheitsentzug. Bei Vorsatz liegen diese sogar bei bis zu 3,6 Mio. DM Geldstrafe oder bis zu einem Jahr Freiheitsstrafe.

Indizierung von Raubkopien

Ein Thema hatte ich nach diesem kleinen juristischen Exkurs noch auf der Pfanne. Wie kommt es, daß die BPS „1942 Trainer", also eine Raubkopie indiziert hat? Nun, Herr Adams gab zu, daß in diesem Falle ein Fehler passiert ist. „Es handelt sich hier um '1942'. Allerdings ist es der BPS ohne weiteres möglich, auch aufgrund von einer Raubkopie zu indizieren." Das wundert mich etwas, denn schließlich ist der Besitz einer Raubkopie ja ohnehin verboten. „Das Urheberrechtsgesetz hat mit dem Jugendschutzgesetz nichts zu tun", sagte Adams. „Es kann durchaus vorkommen, daß wir zunächst die Raubkopie indizieren und dann feststellen, daß das Original inhaltsgleich ist. Es spielt dabei überhaupt keine Rolle, ob das antragsstellende Jugendamt als Grundlage eine Raubkopie oder ein Original hatte. Die BPS darf, wie andere Behörden, zu Prüfzwecken Raubkopien besitzen und sogar selbst Kopien ziehen."

Hinter diesen Türen wird indiziert.

So also, sieht die Arbeit der Bundesprüfstelle aus. Auf die Frage, wie denn das „vorbildliche" Action-Spiel aussehen sollte, wollte mir Herr Adams keine Antwort geben. „Es reicht, wenn wir eine Negativ-Auswahl treffen. Positive Empfehlungen unserer Behörde könnten als Zensurmaßnahme und Bevormundung ausgelegt werden." Für die Zukunft sieht Herr Adams eine wachsende Sensibilisierung für jugendgefährdende Computerspiele. „Ähnlich wie bei den Videos wird die Öffentlichkeit immer mehr auf Computerspiele aufmerksam, so daß wir mit einer Zunahme der Indizierungsanträge rechnen."

Martina Strack

Firmen-Profile

T.S. Datensysteme

Der Kunde als Partner

Die Fa. T.S. Datensysteme, ein Software-Handel mit Schwerpunkt PC-Software, wurde im Herbst 1983 gegründet und hat seit dieser Zeit einen ständigen Innovationsschub durchlebt. Diplom-Informatiker Stefan Triebner, jetziger Geschäftsführer bei T.S. Datensysteme, hat zusammen mit seinem

Stefan Triebner

Compagnon Bernd Schwing zunächst ein Ladenlokal in Nürnberg eröffnet. Dabei spezialsierte man sich zu Anfang auf den PC-Bereich und erwarb durch Fachwissen und entsprechendes technisches Know-how einen größeren Kundenkreis.
Aber schon nach kurzer Zeit erkannten die beiden Verantwortlichen, daß im Bereich der Spielesoftware der Markt zur damaligen Zeit noch stark unterversorgt war. Diese Erkenntnis setzte man in die Tat um und entschloß sich kurzerhand, Spielprogramme mit in die Angebotspalette aufzunehmen. So entstand im Laufe der Jahre ein riesiges Software-Angebot für verschiedene Computersysteme. Ein Hauptaugenmerk wurde dabei auf den in Deutschland etwas stiefmütterlich behandelten Sinclair Spectrum und Sinclair QL gelegt. Für beide Systeme werden z.Z. über 1.200 verschiedene Programme angeboten. Auf die Frage, warum man den Schwerpunkt des Programmangebotes gerade auf die Sinclair-Rechner gelegt hat, antwortet uns Herr Triebner mit folgender kurzer Ausführung: „Ein wesentlicher Grund mag sicher sein, daß der Spectrum und besonders der QL bei uns in Deutschland total unterbewertet werden, und kaum ein Programm zu kaufen ist. Auf den britischen Inseln ist der Spectrum mit bei den Marktführern, und der QL genießt bei den Fans der 32-Bit-Maschinen ein sehr hohes Ansehen, nicht zuletzt wegen des günstigen Preises verglichen mit anderen 68000-er Computern. Konsequenterweise gibt es in England auch massenweise Programme, wobei viele Titel ausschließlich für diese Systeme veröffentlicht wurden. Wir bemühen uns deshalb, genau diese Titel auch in der Bundesrepublik Deutschland anbieten zu können, denn auch hier gibt es noch eine ganze Reihe Anwender dieser Systeme." Auf die Frage, ob es für den Enduser nicht einfacher und vor allem billiger sei, Programme direkt in England zu bestellen, räumte Herr Triebner folgende Bedenken ein: „Möglich ist das natürlich schon; - Sie schreiben an die entsprechende Firma, legen einen Euroscheck oder Bargeld bei, und warten je nach Postlaufzeit 3-4 Wochen bis Sie das gewünschte Programm (hoffentlich) bekommen. Wie uns allerdings schon oft von Kunden berichtet wurde, ist für viele Softwarehäuser der Aufwand und die Kosten für die Einlösung eines Auslandsschecks zu groß, so daß die Firmen entweder den Scheck zurücksenden oder vernichten (manchmal auch ohne den Absender zu benachrichtigen). Das sind einige Probleme, die bei der Auslandbestellung zu berücksichtigen sind."
Ganz anders ist da der Service bei T.S. Datensysteme. Jutta Schlee, eine nette junge Dame, ist für den gesamten Software-Versand verantwortlich. Ihr Bestreben ist es, die Software-Wünsche der einzelnen Kunden optimal zu befriedigen. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, alle Bestellungen innerhalb kürzester Zeit zu bearbeiten und für ständigen Nachschub sowie Programm-Neuheiten zu sorgen. Dazu hält Sie Connections zu diversen Softwarehäusern auf der Insel und ermöglicht so immer ein aktuelles Softwareangebot bei T.S. Datensysteme. „Optimale Kundenbetreuung ist oberstes Ziel bei T.S., und deshalb setzen wir uns mit allen verfügbaren Kräften für diesen Grundsatz ein", so Frau Schlee.

Bernd Schwing

Für Marketing-Angelegenheit und Public-Relations zeichnet bei T.S. Datensysteme Bernd Schwing verantwortlich. Von ihm wollten wir wissen, wie sich ein hypothetischer Kunde seine „ideale Softwarefirma" vorstellt.
„Also sie sollte alle Programme stets auf Lager haben, und dann natürlich auch noch bei einem Spiel XY wissen, wie man in der 24. Spielstufe durch die 9. Tür kommt, ohne die Monster zu wecken. Spaß beiseite: Manche User glauben wirklich, daß wir jedes Programm bis ins letzte Detail kennen. Da sind wir natürlich vollkommen überfordert. Wir verweisen bei solchen Anfragen dann immer auf die Tests in den jeweiligen Fachzeitschriften und in Ihrer Publikation findet der Kunde ja eine Vielzahl dieser Test mit entsprechenden Erläuterungen wieder."

Jutta Schlee

Probleme mit dem Einkauf guter Programme gibt es bei T.S. Datensysteme nicht. „Einen wirklichen Verkaufsflop hatten wir bisher nicht in unserer Programmauswahl. Dies verdanken wir vor allem unseren Kunden, deren Rückmeldungen wir peinlich genau auswerten, und wo man dann eine gewisse Erfahrung für gern gekaufte Programme erhält."
Die Zukunftsausichten bei T.S. Datensysteme sehen nach wie vor rosig aus. Nicht weit von dem alten Ladenlokal hat man vor kurzem ein zweites, noch größeres eröffnet. Dadurch konnte die Soft- und Hardwareauswahl natürlich ebenfalls wesentlich erhöht werden.
„Und gerade im Bereich der Microelektronic ist man noch lange nicht an die Grenzen des Machbaren gestoßen, so daß wir auch weiterhin äußerst optimistisch sein können und gut gerüstet in die Zukunft gehen", so die abschließenden Worte unseres Gespräches mit einigen Vertretern der Fa. T.S. Datensysteme.

G. Neubauer/Red.

BASYS SOFT

Programm	Beschreibung	System	Preis
Outlaw 64	- Text- und Grafik-Adventure .	C-64/C-128*	39,-- DM
Space Shuttle II+ 64	- Packendes Action-Grafik-Adventure.	C-64/C-128*	39,-- DM
Knight Rider II+ 64	- Grafik-Action-Game.	C-64/C-128*	39,-- DM
Trudie 64	- Geschicklichkeits-und Action-Game.	C-64/C-128*	39,-- DM
The Squash Game 64	- Authentisches Spiel mit Ansage.	C-64/C-128*	39,-- DM
PAOS 16	- Benutzeroberfläche C-16.	C-16	39,-- DM
The Performer 64	- Midi-Software für Midi-Innterface.	C-64/C-128*	139,-- DM
Symphony 64	- Editor, Mix, Record und Playback.	C-64/C-128*	39,-- DM
Gloverdisk II 64	- Disk-Verwaltung der Superlative.	C-64/C-128*	39,-- DM
Liga Star 64	- Zum Erstellen von Bundesliga-Tab.	C-64/C-128*	39,-- DM
Fakturist 64	- Druck- und Kalkulations-Programm.	C-64/C-128*	49,-- DM
The Drums 64	- C-64 Schlagzeug mit Pads-Anschluß.	C-64/C-128*	39,-- DM
Pad-Board	- Joyst.-Port. 6 Pads frei belegbar.	C-64/C-128*	198,-- DM
School 128	- Schulnoten-Verwaltung mit Grafik.	C-128 (40Z)	39,-- DM
Verbs Trainer 64	- Mit Wörterbuch-Funktion.	C-64/C-128*	29,-- DM
Verbs Teacher 16	- Spezial-Lehrprg.für unregelm.Verb.	C-16 (64K)	35,-- DM
Irregular Verbs 64	- Wie'Verbs Teacher'.258 Verben vorh.	C-64/C-128*	35,-- DM

Programm	Beschreibung	System	Preis
Tips Tricks Utilities	- Buch zum C-64.Mit kompl. Dateiverw.	C-64/C-128*	29,90 DM
Tips Tricks Ut. Disk	- Disk zum Buch.Mit Disk-Monitor uvm.	C-64/C-128*	23,40 DM
Character 128	- Din/ASCII-Zeichensätze erstellen.	C-128 (40Z)	29,-- DM
Party Girl 64	- Der Party-Gag.Frage/Antwort-Spiel.	C-64/C-128*	29,-- DM
Massage Creator 64	- Erst. von Werbetexten. Big Script.	C-64/C-128*	69,-- DM
Turbo Editor 64	- Schneller komfort. Zeicheneditor.	C-64/C-128*	39,-- DM
BASYS 128	- Überweisungs-Datei/Formular-Druck.	C-128 (80Z)	198,-- DM
Videothek 128	- Filme/Kunden-Verw. f.Videotheken.	C-128 (80Z)	198,-- DM
Digital Tester 64	- Simuliert digitale Schaltungen.	C-64/C-128*	39,-- DM
Copy-Master 16	- File-Copy für Kass./Disk.	C-16/C-116/plus4	39,-- DM
BASYS COPY DISC	- Das Non plus Ultra! Auf dieser Diskette finden Sie für jede Sicherheits-Kopie das richtige Disk-Kopier-Programm.	C-64/C-128*	59,-- DM

Programm	Beschreibung	System	Preis
Parallel-Kabel	- Für Copy-Programme im Parallel-Betrieb.	C-64	29,-- DM
Picture Printer Modul	- Druckt auch Interupts und Sprites.	C-64/C-128*	148,-- DM
BASYS Loader Modul	- Beschl. seriell um das 20-fache.	C-64/C-128*	29,-- DM
Görlitz Interface VC	- Für EPSON-Drucker und kompatible.	C-64/C-128	ab 148,-- DM

* = C-128 im C-64 Modus

Bezugs-Adresse: BASYS SOFT - Jürgen Wagner - Forstgasse 19 - 3440 Eschwege
Bürozeiten : Mo-Fr: 9.30-12.30 Uhr und 15.30-17.30 Uhr Sa: 10.00-12.00 Uhr.
Telefonischer 24 Stunden Bestell-Service: (05651) 4646

Einsender des Bestell-Coupons erhalten eine 'Digital-Picture-Disk' gratis!

Lieferung per NN oder Vorauskasse (Verrechnungs-Scheck) + 6,-DM Versandkostenanteil. Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorauskasse + 8,- DM.

Bestell-Coupon

Ich bestelle per Nachnahme / Scheck liegt bei

____

____

____

Unterschrift

Sounds aus dem Computer!

Der Dirigent

Programm: Super Conducter, **System:** Atari ST, **Preis:** ca 150 DM, **Hersteller:** MichTron.

Die „großen" 68000'er sind nicht nur bei den reinen Grafikfreaks beliebt. Sie stossen bei den Musikassen auf reges Interesse, da sie fantastische Möglichkeiten zur Anwendung bieten. Besonders interessant ist die Verbindung zur Außenwelt namens MIDI. Die Abkürzung steht für Music Instrument Digital Interchange. Diese Schnittstelle ermöglicht die Verbindung von Synthesizern, Rhythm machines, Homecomputern etc. durch eine einheitliche Verbindung. So kann der Computer z.B. die Steuerung eines Synthesizers oder jedes anderen mit einer MIDI-Schnittstelle ausgerüsteten Instruments übernehmen. Beispiele für eine derartige Anwendung ist der Song „Changing Minds" der Synthipopgruppe 16 Bit, der mit Hilfe eines Amiga 500 erstellt wurde.

SUPER CONDUCTER ist ein weiteres Programm für den ST, das sich mit der MIDI-Schnittstelle beschäftigt. Mittels des altbewährten Pulldownmenüs und einiger Tasten kann man alle Funktionen ansteuern. Vor den ersten Versuchen empfiehlt sich jedoch ein genaues Studium der 55 Seiten starken Anleitung. Die Tatsache, daß diese in Englisch gehalten wurde, vereinfacht das Arbeiten natürlich nicht. Auf der Diskette waren einige Demostücke enthalten, die erste Fähigkeiten zeigten. Sie erwiesen sich als Mittelmaß.

Die Menüleiste enthält folgende Optionen:

File Commands
1. Load and Save Set
Hier werden alle 10 im Speicher enthaltenen Songs als ganzes abgespeichert oder wieder geladen.
2. Quit
Diese Option ermöglicht eine Rückkehr in das GEM operating system.

MIDI Commands
1 Timer Sync
Die Timer Sync wird von vielen Drum machines zur Synchronisation benutzt.
2. Active Sensing
Dieses Signal dient zur Überprüfung der Verbindung während der Übertragung
3. Song Number
Hier kann man zwischen den Songs 1-10 auswählen.
Dann folgen noch 6 weitere spezielle MIDI-Kommandos, deren Aufführung aber den Rahmen des Berichtes sprengen würde.

Mode Commands
1. Echo Back Mode
Alle empfangenen Daten werden über den MIDI-OUT-Port unverändert zurückgesendet.
2. Play Entire Set
Mit diesem Punkt kann man sich einen Song aus dem Speicher vorspielen lassen.
3. System Exclusive Mode
Hier kann man übermittelte Daten, die den System Exclusive Code (eine von drei Übertragunsarten) benutzen, abspeichern und laden.

Hat man nun einen Song über die MIDI-Schnittstelle aufgenommen, so kann man diesen im Speicher beliebig editieren. Jeder der 16 Spuren kann einer der 16 Kanäle zugewiesen werden. Die Spuren sind wiederum in Blocks aufgeteilt, die man miteinander mischen, kopieren, filtern etc. kann. Somit kann der aufgenommene Song sehr variabel verändert werden.

Fazit: SUPER CONDUCTER ist ein ganz brauchbares Programm, um die MIDI-Schnittstelle aus ihrem Dornröschenschlaf zu reißen. Das Programm ist aber wegen seiner vielen Möglichkeiten und der etwas schwierigen Bedienungsweise eher dem Fortgeschrittenen oder Profi zu empfehlen. Vor dem Kauf sollte man sich es auf jeden Fall noch einmal anschauen. *tob*

Soundausnutzung	7
Variabilität	8
Klangbild	7
Verwendung	7
Preis/Leistung	6

Sound in Perfektion

Programm: Aegis Sonix, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 200 DM, **Hersteller:** Aegis Development, USA, **Bezugsquelle:** u.a. Titanic Supersoft, Friedrich Ebert Straße 166b, 5600 Wuppertal.

Zur Freude der musikinteressierten Amigabesitzer ist jetzt in Deutschland ein Programm erschienen, welches endlich die Soundfähigkeiten dieses Computers in beispielhafter Weise ausnutzt. Hierbei handelt es sich um **AEGIS SONIX,** eine aktuelle Veröffentlichung von **AEGIS DEVELOPMENT. Da mit** *Aegis Animator, Aegis Draw Plu und Aegis Images:* bereits hervorragende Programme dieses Softwarehauses für den Amiga vorlagen, konnte man mit Recht auf einen gleichwertigen Nachfolger hoffen. Diese Hoffnung hat sich nun erfüllt, denn mit AEGIS SONIX erwirbt man ein Stück intelligenter Musik-Anwendersoftware. Der Ursprung von AEGIS SONIX war übrigens die Idee, Commodores eigenes Musikprogramm *Musicraft* in einer überarbeiteten Version neu zu veröffentlichen. AEGIS erwarb dann die Rechte dazu und realisierte dieses Vorhaben schrittweise. Inzwischen gibt es drei verschiedene Versionen von AEGIS SONIX (Versionen 1.3/ 1.4/ 2.0), wobei nur die Versionen 1.4 und 2.0 auch auf den neuen Amigas 500 und 2000 einwandfrei laufen! Das Programm bietet in der Tat eine Fülle von Möglichkeiten: Alle vier Tongeneratoren des Amiga werden genutzt - es arbeitet mit dem im Computer integrierten Soundchip und simuliert in überzeugender Weise einen „Analog-Synthesizer". Dazu sind zwei Tongeneratoren nötig, welche per Maus über eine Anzahl verschiedener Regler sowie einer Klangkurvengrafik gesteuert und beliebig beeinflußt werden können. Lädt man diese Synthesizer über das Menü, kann man durch Druck auf verschiedene Tasten des Computers, die hier ein Keyboard ersetzen, bereits die ersten Klangexperimente machen.

So kann man z.B. die Klangkurve im Grafikfenster beliebig neu zeichnen und sich anschließend den so entstandenen Sound anhören. Dies eröffnet eine nahezu unendliche Klangvielfalt, die von Geräuscheffekten bis hin zu wohlklingenden Melodien reicht. Das ist jedoch über die Computertastatur recht unübersichtlich. Praktischer ist es, ein MIDI-fähiges Keyboard an den Amiga anzuschließen, um dann in gewohnter Weise per Klaviatur zu arbeiten - AEGIS SONIX bietet diese Möglichkeit!

Wer neben Klangexperimenten auch ernsthaft komponieren möchte, wird von dem Programm ebenfalls nicht enttäuscht. Über ein Menü wird das leere Notenblatt angesteuert, und dann können alle Melodien über Pull-Down-Menues erstellt werden. Nach Vorgabe des gewünschten Takts setzt AEGIS SONIX die Taktstriche im Song selbstständig, wobei der Takt jederzeit geändert werden kann. Sitzt eine Note mal falsch, so greift man einfach zum „Radiergummi" und wischt sie weg. Will man sich die gesamte Komposition oder nur Teile daraus einmal probeweise anhören, so ist auch das kein Problem - markieren sie einfach den entsprechenden Abschnitt auf dem Notenblatt und drükken dann „Play", und schon ertönt die Melodie. Vor dem Komponieren überlegt man, welche Instrumente die vier Stimmen übernehmen sollen und legt dies beim Setzen der Noten fest. Ein Wechsel der Instrumente im Musikstück ist auch möglich - theoretisch kann nach jeder Note ein anderes Instrument erklingen.

Zur Auswahl stehen auf der Diskette 70 verschiedene Musikinstrumente. Wer lieber digitalisierte Musik hören will, kann mit AEGIS SONIX auch IFF-Sounddaten verarbeiten. Einige der Demonstrationsstücke klingen, obwohl der Amiga nur vier Tonkanäle besitzt, als würden einige Stimmen mehr ertönen. Dies ist jedoch nur eine geschickte akustische Täuschung, die auf raffinierte Instrumentenwechsel im Song zurückzuführen ist. Um das Klangspektrum des Programms voll genießen zu können, sollte man unbedingt den Amiga an die Stereoanlage anschließen (möglichst mit Equalizer). Man kann so Bässe und Höhen ideal steuern und erfährt ein ganz anderes Klangerlebnis. Jedes Programm hat natürlich auch seine Schwächen, und diese sind bei AEGIS SONIX folgende: Sowohl über die Tastatur des Computers als auch über ein MIDI-fähiges Keyboard ist es nicht möglich, durch Spielen einer Melodie sofort die entsprechenden Noten auf dem Notenblatt erscheinen zu lassen. Das ist vielleicht eine Anregung für eine neue Version des insgesamt ausgezeichneten Programms. Auch wäre es wünschenswert, das dicke Begleitbuch ins Deutsche zu übersetzen, da sonst nur mit perfektem Englisch die Gebrauchsinformationen des Programms verstanden werden können. Schlußbemerkung: AEGIS SONIX ist bislang das mit Abstand beste Musik-Anwenderprogramm für den Amiga. Empfehlenswert!

U. Winkelkötter

Soundausnutzung	11
Variabilität	11
Klangbild	11
Verwendung	11
Preis/Leistung	9

KOPFNUSS

Ein Spiel mit dem gewissen „Etwas" ...

Programm: Leather Goddesses of Phobos, **System:** C-64, Atari ST, Amiga, Spectrum, **Preis:** ca. 70 - 100 DM (je nach Version), **Hersteller:** Infocom/ Activision, **Bezugsquelle:** u.a. Activision, Hamburg.

Um allen erotischen Abenteuern im Adventure auf die Spur zu kommen, benötigt man schon einige Hintergrundinformationen, ohne die man schnell in eine Sackgasse gerät. Zu Beginn ist vielleicht eine Tabelle der Teleportationsfelder ganz hilfreich, wobei die fettgedruckten Orte erst nach der Lösung einer bestimmten Aufgabe erscheinen:

Vom CLOSET in den JUNGLE.
Vom ROOF ins MARTIAN DESERT.
Von der **CELL** in die MAIN HALL OF PALACE.
Vom RUINES CASTLE ins BASEMENT.
Vom LABORATORY ins VIZICOMM BOOTH.
Vom ROCKY CLIFFTOP an die ROYAL DOCKS.
Vom SPAWNING GROUND zum HOLD.
Vom ORIENTAL GARDEN zur ROYAL BARGE.
Von der **OASIS** nach CLEVELAND.
Vom MINARET zum CRAMPED SPACE.
Vom ALLUSION ROOM zum WAZZ UP DOCK.
Vom LONG CORRIDOR zum RUINED CASTLE/MY KINDS DOCK/OASIS.
Vom **GARDEN** zur **END OF HALLWAY.**
Vom FLEXIBLE BLACK CIRCLE ins BOUDOIR.

Bei Spielbeginn sollte man gleich in den „Lewd-Modus" gehen, um später auch die zweideutigsten Kommentare geboten zu bekommen!

Zu Beginn des Games befindet man sich in Joe's Bar und verspürt einen unangenehmen Druck auf der Blase. Um sich dem zu entledigen, wählt man eine der zwei Toiletten (Damen oder Herren). Diese Wahl entscheidet, ob man später im Adventure als Mann oder Frau erscheint. Gehen wir aus Neugier einfach mal auf die Damentoilette und tippen entweder USE BATHROOM oder ganz ordinär PISS ein. Nun fühlen wir uns besser. Wir können nun die Toilette verlassen und eine Überraschung auf dem Herrenklo erleben oder einfach mit WAIT abwarten, was geschehen wird. Alsbald blitzt es, und man wacht in einer anderen Welt wieder auf. Der Ort ist eine Zelle, aus der man alles mitnehmen sollte, was möglich ist (auch den „Hunk of brown food"). Man verläßt den Raum und betritt am südlichen Ende des Korridors das Zimmer mit der „Narrow door". Dort wartet „Tiffany", eine Mitgefangene, die später sehr hilfreich sein wird. Nach einem Gespräch verrät Tiffany, wie man die Leather Goddesses mit einer „Anti-Maschine" ausschalten kann. Die nötigen Teile schreibt man sich auf einem Zettel auf und achtet im Spielverlauf auf deren Erscheinen. In Tiffanys Zelle liegt noch ein zerknüllter Zettel, den man mitnehmen sollte. Den Raum verläßt man so, wie man gekommen ist und begibt sich nach oben. Dort betritt man eine kleine Toilette, macht das Licht an (SWITCH ON THE FLASHLIGHT) und klettert auf Tiffany, um an ein Regal zu kommen. Dort befindet sich ein Korb, den man an sich nimmt. Dann betritt man den „Black Circle", um im Dschungel wieder aufzutauchen. Die Venus-Fliegenfalle läßt sich mit dem Zettel aus Tiffanys Zelle ausschalten, denn darauf befindet sich ein Wortspiel, bei dem man das Wort „Hiss" erhält. Gibt man es ein, so stirbt die Venus-Fliegenfalle und gibt den Weg nach Westen frei. Dort findet man eine „Jar of untangling cream", und auf der Lichtung nimmt man die „Can of black stain" an sich. Dann geht man an die Rückseite des einsamen Hauses und tauscht beim Händler das Blitzlicht gegen die angebotene Maschine ein. Ins Haus gelangt man einfach durch Anklopfen.

Im Keller des Wissenschaftlers legt man die Nahrung („Hunk of brown food") in den Gorillakäfig. Ist man dann anschließend verwandelt und befindet sich im Käfig, tippt man FUCK GORILLA ein. Anschließend ißt man die Schokolade und hat genug Kraft, um die Gitterstäbe zu verbiegen und sich zu befreien. Dann bindet man die echten Körper auf den Stufen los und betätigt den Schalter zur Verwandlung. Verlassen kann man das Labor durch den schwarzen Kreis. Jetzt geht man ins „Vizicomm Booth" und besorgt sich die Münze. Hat man dies geschafft, geht man zum „Spawning Ground" und verläßt den Dschungel. Das Pferd im „Hold" dient zum Transport über den Korridor. Die Gegnerin „Thorbala", die sich dem Spieler entgegenstellt, kann man nach einigen Kampfrunden töten. Durch den Befehl KILL THE MONSTERS (zuvor sollte man das Schwert nehmen) wird die junge Frau befreit, welcher man anschließend folgen muß. Dann begibt man sich in den „Black Circle" und landet auf dem Mars.

Die „Untangling cream" kann man nun mit der erworbenen Maschine in eine „Untangling cream" verwandeln. Damit wird die Tochter des Königs eingeschmiert. Ist dies vollbracht, sucht man in den Dünen eine Nachricht. Diese entschlüsselt man so, wie es im Comic des Spielkartons beschrieben wird - jedoch muß man sie rückwärts lesen. Nun begibt man sich zum „Royal Dock" die „Barge" wird mit dem orangefarbenen Knopf gestartet. Ist man hinter der Abzweigung des Mars-Kanals, so drückt man den violetten Knopf, um anhalten zu können. Jetzt erreicht man das „My Kinda Dock". Die Barge nun nicht stehenlassen, sondern einfach wieder starten und abfahren. Wenn der Sultan dann sein Rätsel stellt, heißt die Lösung „Riddle". Im Harem benötigt man die in den Dünen gefundene Nachricht. Die Nummern helfen einem weiter, und man folgt dann den Anweisungen. Um in den Katakomben zu überleben, blättert man nochmal im Comic und macht sich den dort gefundenen Hinweis zunutze. Außerdem sollte man das Floß und das Telefonbuch mitnehmen. Der Ausgang befindet sich dann im „Ladder room". Ist man hinter dem orientalischen Garten, erreicht man die Barge wieder, indem man DOWN eingibt. Die Pinguine freuen sich über die Münze aus dem „Vizicomm Booth" und man überläßt sie ihnen. Um später den Frosch zu überlisten, wickelt man das Baby in die Decke, legt es in den Korb und stellt diesen vor dem Waisenhaus ab. Nun geht man dort hinein und gelangt so an die Watte. Den Südpol verläßt man mit dem „Black Circle" im „Allusion room". Jetzt kann man auch den Frosch küssen, und zwar folgendermaßen: Man steckt sich die Watte in die Ohren, die Wäscheklammer dient zum Zuhalten der Nase, und die Lippen werden mit dem Lippenstift angemalt - jetzt kann's losgehen! Halt, stop - bitte noch vorher die Augen schließen!

In der Oasa findet man einen „White Circle", den man mit dem Inhalt der Dose schwarz anmalen kann - so kann man diesen zur Teleportation benutzen. Danach befindet man sich in Cleveland. Aus dem Bettuch macht man sich ein Seil, indem man es zerreißt und anschließend zusammenbindet. Das eine Ende befestigt man am Bett, und das andere Ende hängt man aus dem Fenster. Falls Tiffany dabei ist, wartet man noch ein Weilchen ab. Man verläßt Cleveland durch den schwarzen Kreis, der sich unter dem „SOD" befindet. Auf den Mars zurück gelangt man über den schwarzen Kreis des Gefängnisdachs. Nun benutzt man das Floß und erhält von den Pinguinen die Münze wieder zurück. Am „Donald Dock" anlegen (GRAB THE DOCK) und dann mit dem Geld ein „Exit" kaufen. Dieses verschwindet im Staub und muß danach gesucht werden. Die Tube enthält einen schwarzen Kreis, den man auf den Boden legen muß. Betritt man diesen, gelangt man ins „Boudoir" zu den Goddesses. Hier ist dann Endstation, und es bleibt die Anweisungen Tiffanys oder der eigne Fantasie überlassen, was man als nächstes mit den Leaher Goddesses anstellt!

Diese Lösungshinweise sind der direkte Weg ans Ziel, die vielen reizvollen Dinge am Rande sind dabei unberücksichtigt geblieben, machen aber gerade das Plus dieses Programms aus. Man sollte also ruhig auch mal einige andere Dinge ausprobieren, die interessant erscheinen. Zum Schluß wünsche ich jedem viel Spaß mit dem Spiel und hoffe, daß es noch öfters Software dieser Art geben wird!.

Uwe Winkelkötter

PLEASE TO MEET YOU

Weiter geht's mit „Please to meet you", unserer Rubrik mit etwas Sinnigem und sehr viel Unsinnigem. Neu ist diesmal die ASM-Sound-Hitparade, die von Thorsten Blum, Bernd Zimmermann und Manfred Kleimann aufgestellt wurde. Doch auch Ihr sollt hierbei künftig voll um Zuge kommen: In jeder Ausgabe werden wir die Sound-Hitliste von fünf Lesern abdrucken. Dabei soll es nicht nur auf programmtechnische Qualitäten der Stücke ankommen, sondern auf Euren ganz persönlichen Geschmack. Einsendeschluß für die Ausgabe 12/87 ist der 15. November 1987. Jede veröffentlichte Leser-Hitparade wird von uns mit 20 Mark honoriert werden – und das ist unser voller Ernst! Also, Jungs und Mädel, haut rein!

Thorsten Blum

1. Wizball (C-64)
2. Last Ninja (C-64)
3. Defender of the Crown (Amiga)
4. Krakout (C-64)
5. I, Ball (C-64)
6. California Games (C-64)
7. The Big Deal (C-64)
8. Leviathan (C-64)
9. Exolon (Spectrum 128K)
10. Last V-8 (C-64)

Bernd Zimmermann

1. Krakout (C-64)
2. Tass Times (C-64)
3. Zar Jaz (C-64)
4. Bomb Jack I (C-64)
5. California Games (C-64)
6. Jupiter Probe (Atari ST)
7. Road Runner (Atari ST)
8. Hades Nebula (Atari ST)
9. Metrocress (Atari ST)
10. Leviathan (C-64)

Manfred Kleimann

1. Jupiter Probe (Atari ST)
2. Bomb Jack I (C-64)
3. Deus ex Machina (C-64)
4. Mortville Manor (Atari ST)
5. Krakout (C-64)
6. Auf Wiedersehen Monty (Sp. 128K)
7. Kane (C-64)
8. Leviathan (Atari ST)
9. Wintergames (C-64)
10. The Neverending Story (Spectrum 128K)

Geld-stücke | Bau-hand-werker | Trick, Finesse | Glas-schau-schrank | Erb-faktor | Doppel-selbst-laut

Nadel-baum (Mz.) 2 | Gattin Ereks | Aufguß-getränk 6 | 3

Inhalts-losig-keit

8 | Stachel-tier 4 | Farb-ton

Speise-würze 5 | weibl. Kurz-name 7

Stufen-gestell 9

Kehr-gerät | Feld-maß

engl.: eins | Fahrt ins .... 1 | 78A5-3

fleißig | vertraul. Anrede

Gauner-gehilfe

Bank-panik

Diesmal werden wir Euch das Lösungswort nicht so mundfertig präsentieren. Also, schaltet Euren Computer und den Rekorder aus, schnappt Euch einen Bleistift und legt los!

Anmerkung: Wer diesen Text aufmerksam liest, stößt auf das Lösungswort.

Viel Spaß ...

hat für Euch die aktuelle Verkaufs-Hitparade zusammengestellt (Stand: September '87)

Plazierung	Titel	System
1.	Pirates	C-64
2.	Defender of the Crown	C-64
3.	Kampfgruppe	C-64
4.	Arkanoid	Atari ST
5.	Superstar Icehockey	C-64
6.	Colonial Conquest	C-64
7.	Gunship	C-64
8.	Road Runner	C-64/Atari ST
9.	Guild of Thieves	Amiga/C-64/Atari ST
10.	Starglider	Amiga/IBM
11.	Gauntlet	Atari 800/Atari ST
12.	Lurking Horror	C-64/IBM
13.	World Games	Schneider CPC
14.	They stole a Million	C-64/Schneider CPC
15.	Sub Battle Sim.	Atari ST/IBM

Stars on 33 – ASM-HORROR-SKOP

Steinbock (22.12.–20.1.)

Arme Steinböcke – für Sie sieht es immer noch nicht besser aus. Kein Wunder, denn Ihre rosarote Brille hat immer noch fünf Dioptrien zu wenig. Deshalb werden weder Blindfüchse noch Pfennigfuchser große Chancen bei der holden Weiblichkeit bzw. den Herren der Schöpfung haben. Letzteres gilt für ersteres. Wegen mangelnder Sehschärfe fehlen Ihnen auch beruflich Weit- und Durchblick. Wir empfehlen Augenpflege bis in den hellen Nachmittag hinein (schnarch!). Sollten Sie sich das aus welchen Gründen auch immer nicht leisten können, laden Sie eines der langweiligen Computerspiele ein, die Sie sich gekauft haben, bevor Sie die ASM kannten. Der Erfolg dürfte der gleiche sein (gähn!).

Wassermann (21.1.–19.2.)

Der Wassermann ist nasser dran! Darum raten wir Ihnen zu Badehose und Taucherbrille. Nein! Sie haben falsch geraten! Ihren Freischwimmer werden Sie nicht nächste Woche im Schwimmbad ablegen, sondern zu Hause. Dabei handelt es sich entweder um einen gediegenen Wasserrohrbruch, einen geplatzten Waschmaschinenschlauch oder Ihre Schwiegermutter, die Rotz und Wasser heult, weil Sie ihr eröffnen, daß Sie a) sich scheiden lassen werden, b) ihre ewigen Gemüsesuppen noch nie ausstehen konnten, c) schwanger sind. Alle weiteren Diskussionen erübrigen sich in der ruhigen Beschaulichkeit ihres chaotischen Alltags. Wundern Sie sich also nicht, wenn Ihr Sonntagsbraten nach alten Socken stinkt, weil Sie letztere zum Wäschetrocknen in die Backröhre gesteckt und dort vergessen haben.

Fische (20.2.–20.3.)

Ein Fisch wird in Ihr Leben schwabbern und Ihnen in die Suppe sabbern. Doch machen Sie sich nichts daraus, ein Fisch, der schwimmt auch wieder raus. Denn Fisch und Fisch gesellt sich gern. Der Satz, der trifft des Pudels Kern. Doch freuen Sie sich nicht zu früh, schon springt der nächste in die Brüh. Nun müssen Sie sich wohl entscheiden, wen wollen Sie denn von den beiden? Sie treffen einsam Ihre Wahl, denn wer die Wahl hat, hat die Qual. Doch kommen Sie nicht drumherum. Der Abgelehnte nimmt's nicht krumm. Und wie Sie nun auch wählen mögen, Sie haben sicher unseren Segen.

Widder (21.3.–20.4.)

Nehmen Sie sich in den nächsten Tagen nicht zuviel vor, es hängt Ihnen noch genug nach! Achtung! Setzten Sie dringend Ihre Freundin/Ihren Freund auf den örtlichen Gerichtsvollzieher/die Gerichtsvollzieherin an, sonst pfändet dieser/diese noch Ihr letztes Kartenspiel, und Sie können Ihre Schulden nie zurückzahlen. Die Wettervorhersage für die einzelnen Dekadenten würfeln Sie bitte selbst aus (natürlich können Sie auch per Computer). 1: nichts Besonderes, Glückszahlen: keine. 2: stürmisch bis belegt, Glückszahlen: ja. 3: heiter bis überschwenglich, Glückszahlen: fürs Lotto ungeeignet. 4: meistens proper, Glückszahlen: selten. 5: mäßig bis übermäßig, Glückszahlen: 8-11, 24-339, 1142. 6: Freispiel.

Stier (21.4.–20.5.)

Fein oder nicht fein, das ist hier die Frage, nachdem Sie mal wieder anständig angestoßen haben – natürlich mit Ihrer(m) Braut/Bräutigam / Frau/Mann / Geliebten/Geliebten /Freundin/ Freund – und zwar auf Ihre Beförderung. Interessant, diese satzbaumäßige Nachstellung, gelle? Von anders gearteten Nachstellungen sollten Sie diesen Monat allerdings Abstand halten. Sie haben Ihr Horror-Skop nicht verstanden? – Macht nichts! Schließlich steht in den anderen Horoskopen, die Sie außer diesem hier lesen, ja auch nur Schrott.

Zwillinge (21.5.–21.6.)

Alle Zwillinge erwartet ein abwechslungsreicher Monat, nicht nur, weil man viel von Ihnen erwartet. Bei Ihrem Talent, sich heute für dies und morgen für jenes zu begeistern, sollte es Ihnen jedoch nicht schwerfallen, den Anforderungen entsprechend flexibel zu bleiben. Zeigen Sie sich von Ihrer „Schock"oladenseite, dann wird man Sie zum Anbeißen finden. Allerdings müssen Sie sich entscheiden, ob Sie fressen oder gefressen werden. Apropos fressen: Halten Sie sich hier ein wenig zurück, auch was Flüssignahrung betrifft. Apropos flüssig: Daß Sie im Moment nicht ganz flüssig sind, dürften Sie selbst am besten wissen. Passen Sie aber auf, daß Sie nicht überflüssig werden!

Krebs (22.6.–22.7.)

Wer immer nur so rumkrebst (wie Sie, ja Sie!), hat's wirklich nicht leicht. Allerdings stehen Krebse diesen Monat ganz hoch im Kurs, gleich neben Hummern und Krabben. Ob und von wen Sie vernascht werden, wollen wir an dieser Stelle jedoch nicht weiter erörtern, zumal gerade Krebse sehr empfindlich auf detaillierte Veröffentlichungen aus ihrem Privatleben reagieren. Was immer Sie auch tun werden, denken Sie jedoch unbedingt an entsprechende Verhängnisverhütung. In diesem Sinne: Frisch, fromms, fröhlich, frei!

Löwe (23.7.– 23.8.)

Es bewegt sich einiges in Ihrem Leben. Besonders gilt das für die Wampe, die Sie sich so langsam angefressen haben. Dabei sollte es allerdings nicht bleiben. Gehen Sie deshalb dazu über, auch andere Körperteile von Zeit zu Zeit zu verlagern, und das nicht nur, wenn Sie sich ein neues Stück Schokolade von der Tafel abbrechen wollen oder Ihrer Lieblingssportart, dem einarmigen Stemmen an der Theke, nachgehen. Ein athletischer Körper verlangt weit mehr Pflege als Hurrageschrei und Gehopse, wenn Bum Bum Boris mal wieder ein Tor geschossen hat (oder wie war das?). Suchen Sie sich also eine Sportart, die sowohl in Sachen Bauch wie auch dem Prestige förderlich ist. Wie wär's mit Teebeutelweitwurf?

Jungfrau (24.8.–23.9.)

Nach Ihrem Horror-Skop vom letzten Mal zu urteilen, sind Sie ja gar keine Jungfrau mehr. Trotzdem (oder deswegen?) läuft bei Ihnen jetzt alles optidopti. Ja, Sie haben's wirklich gut! Gegenüber den anderen Sternzeichen sind Sie wirklich zu beneiden. Sie merken nichts davon? Wir können Sie beruhigen! Sollte Ihnen unsere Voraussage nicht gefallen, suchen Sie sich einfach eine andere Katastrophe aus. Alles weitere gilt für Herrn Oswald Kloppmann aus Wanne-Eickel, dem wir raten, die mit Bier überkippte Tastatur drei Tage bei mäßigem Wind auf die Wäscheleine zu hängen. Anschließend bitte auf gar keinen Fall ... (Fortsetzung folgt)

Waage (24.9.–23.10.)

Jemand ist in diesen Tagen sehr nett zu Ihnen, doch legen Sie nicht jedes Wort auf die Goldwaage, dann bleiben Ihnen vier Enttäuschungen erspart. Mit dem Rest müssen Sie sich selbst auseinandersetzen. Das Ihrem Sternzeichen eigene ausgleichende Element wird Ihnen sehr gute Dienste leisten, wenn Sie am Freitag nach a) zwei Kästen Bier, b) sieben Gin-Tonic, c) 3,8 Litern Rotwein langsam nach Hause schwanken. Ein Tip: Weiße Mäuse, rosa Elefanten und dergleichen sind Einbildung, der Kater am „Morgen danach" aber nicht. Weitere Hinweise zum genaueren Ablauf jener bewußten Nacht mit dem bewußten „Morgen danach" erteilt Ihnen unser Orakel auf Anfrage gegen eine Schutzgebühr von DM 837,40.

Skorpion (24.10.–22.10.)

Bei Ihnen ist diesen Monat alles drin und alles dran. Schauen Sie ruhig an sich herunter, und Sie werden feststellen, es stimmt! Allerdings wird Ihnen Ihr Partner Inkonsequenz vorwerfen, und zwar genau vor die Füße. Sollte es sich dabei um den Verlobungsring gehandelt haben, können wir Sie nur beglückwünschen. Sie sind noch einmal davongekommen! Andernfalls müssen Sie selbst sehen, wie Sie sich aus der Affäre ziehen. Weitere Aussichten: Sie werden zwar nicht in den siebten Himmel kommen, dafür aber ins achte Level. Ist doch auch was, oder?

Schütze (23.11.–21.12.)

Der Schütze ist ein Feuerzeichen. Falls Sie dies noch nicht gemerkt haben, man wird Sie im kommenden Monat mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit feuern, weil Sie sich mal wieder den Mund verbrannt haben. Warum können Sie auch nicht aufhören zu quasseln, wenn Ihre Zigarette schon bis zum Filter runtergebrannt ist! Auch in der Liebe wird es ganz schön heiß. Sehen Sie sich also vor, denn wer mit dem Feuer spielt ... kann schnell in Flammen stehen. Aber bei Ihnen sind sowieso alle Löschversuche vergebens, da Sie sowieso nicht viel in Ihrem Speicher stehen haben. In diesem Zusammenhang grüßen wir besonders Familie Feuerstein und Brandy Brandstifter.

BEI ANRUF: WORT!

... so heißt unser Quiz, bei dem Software-Spezialisten zum Zuge kommen werden! Die „ASM-Competition" geht wie folgt: Wir geben Euch sechs Spiele/Programme vor. Ihr schreibt uns, wenn Ihr teilnehmen möchtet eine Postkarte (ASM, Postfach 870, 3440 Eschwege), auf der folgendes stehen muß: Absender (deutlich), Name des Spiels, Telefon-Nummer, unter der wir den Mitspieler anrufen können, sowie die Uhrzeit, wann's dem „Probanten" genehm ist, befragt zu werden. Unter allen Einsendern zu den untenstehenden Themen werden wir je einen ziehen, diesen dann anrufen und eine Frage stellen. Er/Sie hat dann genau 1 Minute Zeit, um zu antworten. Der Lohn: Software nach Wahl! (Telefonate nur in der Zeit von 8.00-16.30 Uhr möglich!!!)

Wir suchen Spezialisten zu den Themen:

AR KANOID · MUR DER ON THE MISSISSIPPI · STAR GLIDER · JACK THE NIPPER · TASS TIMES und EVER YONE'S A WALLY.

Das sind die heißesten Leinwand-Knüller im Monat September!

1. Otto – Der neue Film
2. James Bond 007 – Der Hauch des Todes
3. Soulman
4. Chronik eines angekündigten Todes
5. Another Country
6. Zärtliche Chaoten
7. Also sprach Bellavista
8. Freivel – Der Mauswanderer
9. Die Flüchtigen
10. Aladin

Wir danken für die freundliche Unterstützung der Filmtheaterbetriebe Georg Reiss GmbH, Kassel/Mainz/Worms/München/Konstanz/Auto-Kino Hannover-Messe.

2

Hallo, Fans! Die Sammelaktion geht in die zweite Runde! Ihr wißt, man kann u.a. diesen tollen batteriebetriebenen „Formel-7-Flitzer" gewinnen. Also, diese Marke ausschneiden und schon mal beiseitelegen! Das ist Märkchen Nr. 2 – die letzte findet Ihr in ASM 12/87!

Einsendeschluß ist der 24.12.87. Klebt die vier Märkchen dann auf eine Postkarte, und ab damit an den Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Aber damit nicht genug! Außer dem Sinclair-C5 gibt's noch **5 x** einen **Commodore 64** und **15 Programme nach Wahl.** Also, nix wie ran und schnibbeln!

HOTLINE

TOP 30 im Oktober

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	15	Barbarian	C-64/Schneider/Spectrum	Palace Software
2	1	Leviathan	C-64/Schneider/Spectrum/ST	English Software
3	10	Prohibition	ST/C-64/Schneider/Spectrum	Infogrames
4	2	Auf Wiedersehen Monty	C-64/Sp. 48/128/Schneider/C-16	Gremlin Graphics
5	3	Enduro Racer	C-64/Spectrum/Sega	Activision
6	18	Wizball	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
7	6	BMX Simulator	C-64/Spectrum	Code Masters
8	–	Exolon	Spectrum/C-64/Schneider	Hewson Consultants
9	4	Arkanoid	C-64/ST/Spectrum/Schneider	Imagine
10	28	Wonderboy	C-64/Spectrum/Sega	Activision
11	–	Barbarian	Amiga/ST	Psygnosis
12	–	Last Ninja	C-64/Schneider/ST	System 3
13	17	Gunrunner	Spectrum	Hewson Consultants
14	9	Feud	C-64/Schneider/Spectrum	Bulldog/Mastertronic
15	–	Star Paws	C-64	Software Projects
16	27	Gauntlet	C-64/Schneider/Spectrum/ST/Amiga	U.S. Gold
17	26	Milk Race	C-64/Spectrum/Schn./MSX/Atari XL	Mastertronic
18	22	I, Ball	Spectrum/C-64	Firebird
19	8	Thrust II	Spectrum/Schneider/C-16	Firebird
20	–	Balloon Challenge	Schneider/Spectrum	Virgin Games
21	–	The Living Daylights	C-64/Spectrum/Schneider/Atari XL	Domark
22	–	Micronaut One	Spectrum	Nexus
23	–	Hades Nebula	C-64/Spectrum	Nexus
24	–	Defender of the Crown	Amiga/C-64/ST	Cinemaware
25	19	Paperboy	C-64/Spectrum/Schneider/C-16	Elite
26	7	Mercenary	C-64/Spectrum/Schn./Atari XL/ST	Novagen
27	–	Vermeer	C-64/Schneider/ST	Ariolasoft
28	23	10th Frame	C-64/ST/Spectrum/Schneider	Access
29	–	T.N.T.	ST, MSX II	Infogrames
30	–	Pirates!	C-64	Microprose

Top Ten/C-64

1 Barbarian	Palace
2 BMX Simulator	Code Masters
3 Wonderboy	Activision
4 Wizball	Ocean
5 Exolon	Hewson
6 Last Ninja	System 3
7 Auf Wiedersehen Monty	Gremlin
8 Enduro Racer	Activision
9 Leviathan	English Software
10 Feud	Bulldog

Top Ten/ST

1 Goldrunner	Microdeal
2 Barbarian	Psygnosis
3 Leviathan	English Software
4 Jupiter Probe	Microdeal
5 Karate Kid II	Microdeal
6 Prohibition	Infogrames
7 T.N.T.	Infogrames
8 10th Frame	Access
9 Arkanoid	Imagine
10 Gauntlet	U.S. Gold

Top Ten/Schneider

1 Barbarian	Palace
2 Prohibition	Infogrames
3 Leviathan	English Software
4 Balloon Challenge	Virgin Games
5 Exolon	Hewson
6 Thrust II	Firebird
7 Gauntlet	U.S. Gold
8 Feud	Bulldog
9 Paperboy	Elite
10 Auf Wiedersehen Monty	Gremlin

Top Ten/Spectrum

1 Gunrunner	Hewson
2 Exolon	Hewson
3 Auf Wiedersehen Monty	Gremlin
4 Enduro Racer	Acitivision
5 I, Ball	Firebird
6 Zynaps	Hewson
7 Micronaut One	Nexus
8 Leaderboard	Access/U.S. Gold
9 World Games	Exyx
10 Shadow Skimmer	The Edge

Top Ten/Amiga

1 Barbarian	Psygnosis
2 Starglider	Rainbird
3 Phalanx	Kingsoft
4 Gauntlet	U.S. Gold
5 Karate King	Kingsoft
6 Defender of the Crown	Cinemaware
7 Amiga Karate	Eidersoft
8 Guild of Thieves	Rainbird
9 Worldclass Leaderboard	Access/U.S. Gold
10 Aztek	Manx

Top Ten/Atari

1 Mercenary	Novagen
2 Leaderboard	Access/U.S. Gold
3 Head over Heels	Ocean
4 Trivial Pursuit	Domark
5 Sky Runner	Cascade
6 Ninja	Mastertronic
7 Trailblazer	Gremlin
8 Spindizzy	Electric Dreams
9 Los Angeles Swat	Mastertronic
10 Footballer of the Year	Gremlin

„Nachtigall, ick hör' Dir trapsen!"

STAR PAWS

Programm: Star Paws, **System:** C-64, **Preis:** ca. 22 Mark (Kass.) & etwa 36 Mark (Disc), **Hersteller:** Software Projects, Liverpool, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

„Honoratioren", seid eingeladen zu einem netten „Spielchen!" Meiner Ansicht nach stimmt bei **STAR PAWS** von **SOFTWARE PROJECTS** so ziemlich alles. Das beginnt schon mit der Cover-Gestaltung. Es ist schon erstaunlich, wie viele britische Software-Producer bereits eine deutsche, französische und natürlich englische Dokumentation ihrem Ding mit auf den Weg geben! Dieser Trend zeichnet sich mehr und mehr ab. Vielleicht liegt es auch daran, daß viele Kontinental-Europäer sich die Programme von drüben holen? Wie dem auch sein mag, das PAW-Cover zeigt uns eine Art von Astronauten-Hund, der auf mich zuläuft. Seine Schrittfolge ist so hochfrequent, daß man sich des Eindrucks nicht erwehren kann, es handelt sich um ein „Action-Game"! Recht so!
Doch: Bereits nach dem Einladen hat sich der Hund unter einer Sauerstoff-Glocke verborgen. Das Figürchen schaut jetzt mehr nach einer dem Speccy entliehenem Spiel-Männeken aus. Dennoch: Schon nach den ersten Stick-Bewegungen stelle ich fest, daß hier die Post abgeht! Recht so! Bevor ich's vergesse - die Background-Story! Die geht diesmal so: Auf einem Mond irgendwo draußen im Weltenall lebt eine besonders auf der Erde geschätzter, weil geschmacklich einwandfreier Vogelart. Die Jungs vom besagten Planeten wissen dies natürlich. Deshalb versuchen sie, die freilaufenden(!) Birdies in reicher Zahl zu züchten. Ihr Ziel: Den intergalaktischen Markt mit deren Fleisch zu überschwemmen, um das Währungssystem zu destabilisieren. Recht so! Nein, eigentlich nicht. Denn: Wie üblich greifen die Erdenbewohner zu ihrer besten Waffe: ihrer geistigen Beweglichkeit. Neil Armstrong soll diese Mission übernehmen (die Viecher fangen oder umnieten). Doch: Es hat sich ein kleines Mißgeschick ergeben. Nicht er, sondern der unerfahrene Rover Starstrong (Deutsch: Streuner Starkpfote) ist versehentlich auf dem für ihn unbekannten Planeten abgesetzt worden. Recht so! Und nun rein ins Spielgeschehen! Recht so!

Zunächst einmal bewege ich mich per pedes über die holprige Landschaft. Mit Stick nach rechts fange ich an zu beschleunigen. Dabei fallen mir die nice graphics auf, die im Background nicht zu übersehen sind. Hier und da muß ich um ein paar Felsbrocken rumlaufen; ab und an senkt sich mein Mutterschiff zu Boden, um eine Überraschungskiste für mich abzulegen. Ich stelle mich also genau vor die viereckigen Dinger und drücke den Feuerknopf. In einer Anzeigetafel (unten am Bildschirmrand) erscheint die Botschaft: „Intergalaktischer Hamburger". Nun kann ich entweder per Knopfdruck das Ding verspeisen oder aber mit Stick nach oben zunächst „verstauen". Ein Tip: Besonders wertvoll ist der Burger, wenn man neue Energie benötigt. Sein Reservoir an derselben erkennt man links unten: Sobald das halbe Hähnchen einiges an Fleisch verloren hat, sollte man zum Burger greifen. Sehr schön auch dann die Darstellung des Astro-Hundes, wenn er mampfend weiterzieht. Recht so!
Wie gesagt, es handelt sich um echte Überraschungs-Kisten, in denen man folgendes finden und benutzen kann: eine Art von Skateboard, eine Rakete, eine Wumme (für alle Nicht-Nordhessen: „Waffe"), Sprengstoff, einen Teleporter oder eine Bonusrunde, in der man ein Bild zusammenpuzzlen muß. Recht so!

Aber: Meine Hauptaufgabe besteht ja im Einsammeln bzw. dem Abschießen der Vögel. Also nutze ich jede Gelegenheit, meine Mission erfolgreich zu beenden. Wenn ich den Viechern begegne, drücke ich also Feuer, und schon falle ich auf die Schnauze. Ich hatte nämlich vergessen, per Stick (nach unten) mir entweder die Knarre oder einen anderen „Engelmacher" rechtzeitig zu besorgen. Bisweilen falle ich in eines der zahlreichen Löcher, die sich auf dem Planeten befinden. Nun bin ich im „Basement" angelangt. Hier gilt es, eine Karte zu finden, die mir die Aufgabe, meine Mission durchzuführen, erleichtert. Allerdings brauche ich jetzt meine Grubenlampe. Habe ich sie nicht, laufe ich zurück zum Lift, drücke Feuer und reiße den Stick nach oben. Nun bin ich wieder im ersten Stock. Recht so!

Den Teleporter kann ich dann gut einsetzen, wenn ich genügend Munition für meine Riesen-Kanone gesammelt habe. Ich sehe mich jetzt in einem anderen Bild von hinten, versuchend, die vor mir herstolzierenden, lebenden Leckerbissen anzuvisieren und... Nun, auch diese Sequenz ist mal vorüber; und es geht weiter mit tollem Schwung auf die Jagd nach den wertvollen Vögeln. Recht so!

Zur Ausführung und allen Begleitumständen von STAR PAWS kann ich eigentlich nur Positives vermelden: Das Scrolling ist sehr schnell und ruckelfrei; der Background stimmt; auch die „nötige" Staffage ist vorhanden, um das Spiel interessant zu gestalten. Sehr wichtig ist auch die Soundfrage, die hier mehr als hervorragend gelöst wurde. Das Einzige, was mir nicht gefiel, waren die „Strichzeichnungen" der wichtigsten Hauptpersonen. Aber: Man kann ja nicht gleich ein wahres Wunderwerk für ein Programm verlangen, das eigentlich recht preisgünstig ist und gleich „mehrere Spiele" auf einmal in sich vereinigt. In diesem Sinne: „Nachtigall, ick hör' Dir trapsen."
Recht so! *Manfred Kleimann*

Grafik	**9**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**11**

Der absolute Wahnsinn!

Programm: Exolon, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Hewson, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.
Oh Mann, wenn das kein echter Smash-Hit ist! Von was die Rede ist? Natürlich vom neuesten Software-Hammer von **HEWSON. EXOLON** nennt sich das Werk des anscheinend hochbegabten Programmierers **Raffaele Cecco,** dem man wirklich nur ein großes Lob machen kann: You're great! HEWSON nennt das Ding schlicht und einfach ein „Planet bound battle game", was natürlich heißt, daß der Spieler unzählige feindliche Kriegsmaschinen vernichten muß, nur mit dem Unterschied, daß das Ganze diesmal auf einer Planetenoberfläche stattfindet. Klar, die Spielidee ist nicht gerade neu, und die Handlung ist auch ein bißchen ruchbar. Aber wie soll man ein Spiel beurteilen, das ganz einfach Spaß macht und unheimlich spannend ist? Wer bei diesem Game keine verschwitzten Hände kriegt, ist wirklich selber schuld. Insgesamt müssen in jedem Level 25 Screens durchquert werden, in denen Taktik, Schnelligkeit und Reflexe gefragt sind. Hat man ein Level geschafft (was mir bis jetzt nur einmal gelungen ist), gibt's ein Extra-Leben und durch eine Auslosung noch ein paar Bonuspunkte, bevor es in die nächste Runde geht. Gegen die Ausrüstung unseres Macho-Helden ist Rambo wirklich eine Witzfigur: Granaten, Bomben, ein Blaster und ein Schutzanzug stehen zur Verfügung. Der Blaster wird einfach mit dem Feuerknopf abgefeuert. Drückt man diesen eine halbe Sekunde lang, verläßt auch eine Granate den Tornister und zerstört das nächststehende feste Ziel automatisch (Müßten die Dinger nicht eher Cruise Missiles heißen?). Natürlich stehen in einigen Screens ein paar Behälter in der Gegend rum, die die Waffenvorräte wieder auffüllen. Prunkstück des Games ist dabei zweifellos die Grafik. In jedem Screen ist wirklich die Hölle los, so viele phantastisch animierte Sprites und Grafiken sind auf dem Bildschirm zu sehen. Wem dieses Shoot-em-up allerdings zu schwer ist, der kriegt an dieser Stelle gleich noch zwei Tips mit auf den Weg: Im Bild acht muß man in der Transmitterstation so lange warten, bis die ferngelenkte gegnerische Rakete fast da ist und sich dann mit einem Joystick-Druck nach oben beamen lassen. Dann mit einer Granate schnell die Fernlenkstation vernichten, und schon hat man das Bild geschafft. Im Bild neun muß man gleich am Anfang stehenbleiben, denn sonst läuft man in einen der hochschnellenden „Pneumatischen Hämmer". Alles klar?
So, das sollte für's erste genügen. Erwähnt werden muß noch der Sound, der wirklich allererste Sahne ist. Sogar die Spectrum-Version konnte soundmäßig überzeugen, wird doch den glücklichen Besitzern eines Spectrum 128 K eine ganze Menge von dem geboten, was der Soundchip leisten kann (Beide Soundversionen sind übrigens in der 48 K-Version enthalten!).
Also Leute, schnappt Euch Euren besten Joystick, und auf geht's!

philipp

Grafik	11
Sound (C-64/Sp 48K)	9/7
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	11

Zur Erde bitte!

Programm: Down to Earth, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10.-- DM, **Hersteller:** Firebird Software, 64/76 New Oxford Street, London WC1A 1PS, **Bezugsquelle:** u.a. Glashouse Games, Felsberg.
Im Jahre 3080 (wieder mal eine Zukunftsstory...) beschloß die Galaktische Komission für Lebensformen, daß eine interstellare „Autobahn" gebaut werden solle. Doch dazwischen liegen einige Planeten, die von den feindlichen Wesen befreit werden müssen. Einfache Story – einfaches Spiel? Nicht ganz, denn **DOWN TO EARTH** aus dem englischen Softwarehouse **FIREBIRD** hat für seinen erstaunlichen niedrigen Preis einiges zu bieten! Zwar erscheint während des Ladens kein Titelbild (so wird die Ladezeit etwas verkürzt), und nach dem Programmstart ertönt auch kein Supersound (nämlich gar keiner!), aber nach dem Spielstart (wahlweise Tastatur, Sinclair- oder Kempstonjoystick) befindet man sich in einer gut aufgebauten Boulder-Dash-Version. Um die feindlichen Circsaws und Trigons zu beseitigen, bedient man sich eines Bulldozers. Wie das alles funktioniert, dürfte wohl aus Boulder Dash bekannt sein. Man „buddelt" sich durch den Sand, schiebt Steine umher (ohne von ihnen zerdrückt zu werden) und sammelt Bonusgegenstände ein. Das hört sich mal wieder so simpel an, aber das erste Level will erstmal geschafft sein! Man muß schon eine gute Reaktion und ein gutes Auffassungsvermögen (?) haben, um die Feinde auch zum richtigen Zeitpunkt mit dem jeweiligen Gegenstand zu treffen.
Ich habe mehrere Anläufe gebraucht, um den ersten Planeten zu „reinigen". Leider ist die Grafik nur teilweise animierend, aber dafür ist sie recht abwechslungsreich (und schön farbig!). Der Sound ist minimal, er beschränkt sich auf ein paar FX-Effekte. Da hätte Firebird doch etwas mehr daraus machen können, doch für ein Low-Budget-Programm bekommt man viel Stoff zum Spielen. Steigen Sie in Ihren Astro-Dozer und räumen Sie endlich auf – die Autobahn soll im Jahre 3088 eröffnet werden!

Stefan Swiergiel

Grafik	8
Sound	4
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Das Ding schlägt zurück

Programm: Thing bounces back, **System:** Spectrum, MSX, C-64, Schneider CPC, **Preis:** ca.60.--DM (Diskette), ca. 30.-DM (Kassette), **Hersteller:** Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, England

Das Ding von **GREMLIN GRAPHICS** schlägt zurück! Unter dem Programmnamen **THING BOUNCES BACK** verbirgt sich ein zweites Abenteuer der Figur THING. Das erste Spiel hieß *Thing on the Spring* und war eines der ersten erfolgreichen Programme für den C-64. Was ist Thing eigentlich? Nun, das Ding besteht nur aus einer Feder als Korpus, darüber ein großer Kopf, und das Ganze bewegt sich recht hektisch. Ölen Sie Ihre Feder, und wagen Sie sich in ein neues Abenteuer. Ihre Aufgabe ist (im Prinzip) recht einfach: Betreten Sie die Spielwarenfabrik, und stoppen Sie die Produktion des „teuflischen Spielzeuges" (was immer damit gemeint sei...).

Nach dem Laden ertönt zunächst eine flotte Melodie, die sich aber ständig wiederholt (mit anderen Worten: Es wird recht schnell eintönig). Mit Feuer starte ich das Spiel, und dann geht's los! Zunächst befindet man sich in einem Labyrinth, in dem die Spielfigur (also Thing) wild durchläuft, um den Eingang eines Levels zu finden. Bewegen kann man ihn hier nur begrenzt. Drückt man auf Feuer, so kann man für wenige Sekunden die Figur steuern, aber diese Möglichkeit bekommt man auch nur neunmal. Irgendwann hat man schließlich einen Eingang gefunden und das Chaos ist perfekt. Die Levels sind total unterschiedlich aufgebaut und auf den ersten Blick verwirrend (beim zweiten Blick auch noch!). Nach allen Regeln der Pfadfinder erkunde ich das Level. Und siehe da, ich habe die ersten Gegenstände entdeckt, jetzt müßte ich nur noch dorthin gelangen. Das ist einfacher gesagt als getan, denn es gibt eine Vielzahl von Plattformen (mehrere Bauelemente), Rutschen, Laser, Fließbänder und noch einiges mehr (was man in einer Fabrik halt so findet...).

Selbstverständlich gibt es auch Aliens. Insgesamt neun verschiedene Gegner saugen ihnen gut und gerne Energie (eigentlich ist es Öl für die Feder) weg, doch diese läßt sich relativ einfach wiederbeschaffen. Zu diesem Zweck an ein Feld mit Fragezeichen springen, und mit ein bißchen Glück erscheint ein Ölkännchen (es können auch Bonusleben, Zusatzpunkte oder todbringende Gewichte sein!). Lustig wird's, wenn Thing die „Rohrpost" betritt. Läßt man den Joystick gehen, wird unser kleiner Held dauernd im Rohrpostsystem hin und hergeblasen. Hier fiel mir auch das rasante Scrolling auf. Dieses Acht-Wege-Scrolling ist beachtlich schnell, vielleicht schon zu schnell, denn manchmal sieht man gar nicht, wo sich die Spielerfigur befindet. Ansonsten entspricht die Grafik dem „gehobenen Durchschnitt", das heißt, daß nicht übermäßig viel geboten wird, aber auch, daß keine „ZX-81"-Grafik (bekannt von den Low-Budget-Spielen) gezeigt wird.

Action gibt es genug. Wer dieses Spiel jemals beenden will, hat 'ne Menge zu tun, denn man muß sich die einzelnen Levels genau anschauen, um vorwärtszukommen (es ist recht einfach, sich festzusetzen). Mir war dieses Programm doch ein wenig zu hektisch und auf die Dauer doch ein wenig eintönig. Wer aber schnelle Spiele liebt, der wird an THING BOUNCES BACK bestimmt seine Freude haben. *Stefan Swiergiel*

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Und was sagt **Manfred** dazu? Hektisch ist das Spiel um das Federmännchen schon. Aber: Geschwindigkeit ist heutzutage im Softwarebereich fast schon zu einem „Fremdwort" geworden. Ich finde, daß THING BOUNCES BACK - ähnlich wie die *Monty-Reihe* von *Gremlin* - seine ganz spezifischen Reize hat. Besonders gut finde ich, daß Brutalität nicht miteinprogrammiert wurde. Es geht vielmehr darum, durch Übung die richtigen Kniffe zu finden, um durch das Labyrinth zu spazieren. Ich fand's gut. Wer sich ein Bild von diesem Spiel machen möchte und ein wenig Glück hat, der nehme am Gremlin-Wettbewerb teil. Näheres unter „ASM-Dauer-Power"!

Perfekte Action

Programm: Zynaps, **System:** Spectrum, C-64, Schneider, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Hewson, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg, Glass House Games, Felsberg.

Wow, da hat **HEWSON** ja wieder voll zugeschlagen! Nachdem das Programmiergenie **Dominic Robinson** schon für die geniale Umsetzung des Baller-Klassikers *Uridium* für den Spectrum besorgte, stellt der Goldjunge nun mit **ZYNAPS** sein erstes selbstkreiertes Shoot-em-up Game vor. Und was für eins! Der weite Weltenraum ist natürlich mal wieder mit Horden feindlicher Raumschiffe bevölkert, die der Spieler abschießen muß. Am Ende jedes Levels muß ein großes Mutterschiff vernichtet werden, und dann geht's ab in einen Asteroidensturm oder andere Gemeinheiten. Hat man (was sehr unwahrscheinlich ist) alle Level geschafft, kommt es zum „final conflict", bei dem der große Showdown mit den Feinden stattfindet. Klar, daß das Raumschiff des Spielers noch ein paar Besonderheiten aufweist, um diese schwieriege Aufgabe zu meistern. Zunächst einmal gilt es die einzelnen kleinen Geschwader der Feinde vollständig zu vernichten. Dann nämlich erscheint eine kleine Wolke, die man aufsammeln muß, um zusätzliche Ausrüstung zu bekommen. Man muß den Feuerknopf etwas länger gedrückt halten (bis das Raumschiff blinkt), und dann einfach über die Wolke fliegen. Verläuft diese Aktion erfolgreich, bekommt man entweder eine größere Geschwindigkeit, mehr Feuerkraft, Bomben, Missiles oder automatische Raketen. Diese „Kriegsausrüstung" braucht man auch, denn sonst hat man kaum eine Chance, auch nur das erste Level zu überleben. Übrigens stammt nur die Spectrum-Version von Dominic Robinson, die C-64 Konvertierung nahm **John Cumming** vor, und das macht sich auch bemerkbar, denn die beiden Versionen weisen ein paar Unterschiede auf (leider lag uns keine Schneider-Version vor). Die Grafik ist bei beiden Versionen ungefähr gleich gut, allerdings finde ich die Spectrum-Grafiken etwas detaillreicher. Klar, daß der Sound beim C-64 um ein paar Längen besser ist als beim Specci, aber auch dem kleinen Spectrum-Beeper werden einige interessante Melodien entlockt, die die Möglichkeiten dieses Computers gut ausnutzen. Den gravierendsten Unterschied gibt es allerdings beim Spielablauf, denn hier schneidet der C-64 deutlich schlechter ab. So kann man beim Commodore (zumindest am Anfang) nur einzelne Schüsse abfeuern, d.h. man kann erst dann wieder schießen, wenn ein Schuß getroffen hat oder aus dem Bildschirm rausgeflogen ist. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad im ersten Level gleich so hoch, daß einem ungeübten Spieler schnell die Lust vergehen kann. Der Specci bietet neben einer butterweichen Animation und einem hervorragenden Scrolling einen mittleren Schwierigkeitsgrad, bei dem man nach einigem Üben ganz gut weiterkommt. Wer also einen Spectrum hat, sollte dieses Game nicht missen, Besitzer der anderen Systeme bekommen immerhin noch ein überdurchschnittliches Ballerspiel, daß viel Spaß macht. Auf jeden Fall darf man auf die nächsten Projekte von D.R. sehr gespannt sein! *philipp*

ASM HIT

(Spectrum)	
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

(C-64)	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

ALLERFEINSTE ARCADE-ACTION!

HYPERRACE

Die Ausbildung der Space-Academy ist hart. Nur die Wenigsten können im gnadenlosen Konkurrenzkampf bestehen. Am Ende der fünfjährigen Tortur stellen die angehenden Raumkapitäne ihr Können unter Beweis – beim Hyperrace, dem spannenden Wettkampf auf der Plattform der Andromeda.

- gesplitteter Screen
- bidirektionales Scrolling
- 2 Spieler
- Einzeltrainingsmodus
- blitzschnelle Graphik

ariolasoft

Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

Lang hat's gedauert: Endlich schlägt er zu!

Programm: The Last Ninja, **System:** C64/128, **Preis:** Kass. ca. 40 DM, Disk ca. 60 Mark, **Hersteller:** System 3, **Bezugsquelle:** u.a. Computer Shop, München, Glass House Games, Felsberg.

SYSTEM 3 , die schon mit INTERNATIONAL KARATE einen wirklichen Volltreffer landeten und neue Maßstäbe in punkto Grafik (man denke nur an die ST-Version), Animation und Geschwindigkeit setzten, wollen nun mit **LAST NINJA** ihren Erfolg verständlicherweise wiederholen. Schon nach INTERNATIONAL KARATE, das seinem Vorgänger EXPLODING FIST in allen Belangen überlegen war, durfte man auf die folgenden Produkte gespannt sein. Angekündigt wurde LAST NINJA ja schon lange. Doch zuerst mußten wir uns mit einer Demoversion zufrieden geben, in der man nur die „Fähigkeiten" erahnen konnte. Doch was dann kam, war der „wahre Hammer". Anders kann man die Endversion von LAST NINJA nicht bezeichnen. Einfach spitze, aber dazu später mehr, denn zuerst wollen wir uns mal die Vorgeschichte (gähn) anhören: Es sollte noch sehr lange dauern, bis unser letzter Ninja zum Einsatz kommen würde. Nachdem die Dynastie der Fujiwara die ansässige Bevölkerung über 200 Jahre unterdrückt hatte (nach dem Motto: Mit denen kann man es ja machen) und selbst in Saus und Braus lebte, sah die Landbevölkerung ihre einzige Hoffnung in der Flucht. So gaben sie Haus und Hof auf, um ihr Glück in einer anderen Gegend zu suchen. Leider müssen wohl auch in anderen Gebieten ähnliche Zustände geherrscht haben (dies ergaben meine Forschungen), so daß nur noch das unrentable Togakure-Gebirge übrigblieb.

In dieser verlorenen Gegend schworen die Bauern und ihr Gesinde auf ewige Rache. Dieser Anlaß war die Geburtsstunde des mysteriösen Ninja-Clans. Durch hartes Training und mit der Körperbeherrschung eines indischen Gurus wurden sie zu Meistern der Kriegskunst. Die tödlichen Fähigkeiten der Ninjas wurden bald zum Schrecken aller folgenden Herrscher. Es gab kein Mittel, so daß sie ihren Rachegelüsten Genugtuung verschaffen konnten und damit ihre Macht stetig wuchs.

Es hätte alles so schön kommen können, doch leider störte gut 400 Jahre später Kunitoki, ein böser Shogun, die Tatsache, daß sich sein Machtbereich ständig verkleinerte. Als Gegenmaßnahme drängte er auf eine totale Vernichtung der Ninja-Gemeinschaft.

Zur Verwirklichung dieser Idee besann sich der böse Shogun der Tatsache, daß die Ninjas alle 10 Jahre eine Art Pilgerfahrt auf die Insel Li Fen unternehmen müssen, um dort dem Heiligen Schrein des weißen Ninjas zu huldigen und in ein tiefes Studium der Koga-Rollen, in denen ihre Regeln und Gesetze stehen, zu verfallen. Da nun Kunitoki leider dieser Ritus bekannt war, beschloß er, die Ninjas auf der Insel in einen Hinterhalt zu locken. Der Plan funktionierte. In diesem Hinterhalt kamen alle Ninjas um. Ihr Schicksal schien besiegelt. Aber jetzt kommt der Haken, denn Kunitoki, der im Anschluß seine Kämpfer mit Kampftechniken der Ninjas vertraut machte, hatte einen einzigen Ninja vergessen. Sein Name war Armakuni.

Da Armakuni, ein junger Ninja, einmal sein Temperament nicht unter Kontrolle halten konnte, durfte er zur Strafe die Reise zur Insel Li Fen nicht antreten. Als bald die Kunde von der Ermordung seiner Brüder an Armakunis Ohren drang, hatte er nur noch einen einzigen Gedanken: Rache !

„Ihr Einsatz, Herr Kollege" (sagte schon Bugs Bunny). Sie sollen nun Armakoni auf der Insel Li Fen zum ehemaligen Palast der Ninjas führen, um dort die Rollen der Koga aus den Händen des Shoguns, der sich dort natürlich breitgemacht hatte, zu retten. Da Armakonis Gedächtnis leider nicht das beste war, konnte er sich nicht mehr an den geheimen Weg zum Palast erinnern, den er bei einer früheren Reise kennengelernt hatte. So führt sein Weg durch Gebirge, Moore, über Flüsse u. andere „nette" Hindernisse. Wären dies alle Schwierigkeiten, bräuchte Armakoni wohl nicht ihre Hilfe. Doch da gibt es ja noch Kunitokis ausgebildete Kämpfer, die unserem Helden das Leben schwer machen wollen.

In der Wildnis, der erste Level des Spieles, beginnt unser wackerer Ninja seinen Rachefeldzug. Den größten Teil des Bildschirmes nimmt die Darstellung der Gegend mit unserem Ninja ein. Darum sind die Statusanzeigen unseres Kämpfers angeordnet, die z.B. seine und die gegnerische Kraft angeben, die gefundenen Waffen zeigen oder den gerade gefundenen oder zur Zeit in Benutzung befindlichen Gegenstand. Die Grafik ist einfach fantastisch! Die Programmierer haben einfach an jede Einzelheit gedacht. Die Darstellung der natürlichen Gegebenheiten ist sehr gut gelungen. Die Steuerung des Ninjas erfolgt ausschließlich über Joystick. Am Anfang erfordert sie ein wenig Gewöhnung, damit man auch alle der zahlreichen Funktionen anwenden kann (besonders die Sprünge üben, damit später Moore kein Hindernis darstellen). Die Animation der Spielfiguren ist ebenfalls aller erste Klasse.

Um im Kampf gegen die Wächter zu bestehen und nicht unnötig Kraft zu verlieren, kann man auf seinem Weg Waffen finden, mit denen der Ninja nun kämpft. Schwerter, Numchukas, Stöcke und Wurfsterne machen das Leben leichter. Beim Betreten eines neuen Bildes blinkt die Waffe kurz auf. Um sie aufzunehmen, muß man sich bücken und die Waffe mit der Hand berühren. Mit der Space-Taste kann man zwischen den verschiedenen Waffen wählen. Neben den Waffen gibt es noch andere Gegenstände, die unerläßlich zur Lösung ihrer Mission sind.

Doch bevor man diese aufnehmen kann, muß man zuerst einen Rucksack finden. Ist dieser erst einmal aufgetrieben, kann man alle anderen Gegenstände mitsichführen. Um einzelne Gegenstände zu benutzen, drückt man die F3- bzw die F5-Taste bis der Gegenstand in einem Fenster am rechten Rand erscheint.

Manche Hindernisse kann man aber nur durch Magie überwinden. Ein magischer Gegenstand wird genauso aufgenommen, wie jeder andere, doch wird er nicht im Statusfenster angezeigt. Leider sind diese nicht von dauerhafter Natur, so daß Eile angesagt ist. Am Ende jedes Levels wartet eine größere Aufgabe auf unseren Ninja. So muß der Spieler Ende des zweiten Levels an einem Drachen unverletzt oder besser

unverbrannt vorbeikommen, bevor er im zweiten Level fortfahren kann. (kleiner Tip: Erst vor den Stein laufen, dann muß man den Ninja ein Stückchen nach links bewegen. Kurz bevor der Drache aufhört Feuer zu speien, kann man mittels eines Saltos das Hindernis überwinden).
Der Weg führt durch insgesamt 6 Levels. Unser einsamer Ninja muß sich erst durch die Wildnis quälen, das Ödland mit seiner Gebirgskette überwinden, bevor er in die Palastgärten kommt (die Anzahl der Gegner nimmt natürlich nicht ab). Die Palastgärten sind besonders schön dargestellt. Springbrunnen, Gartenhäuschen und vieles mehr verschönern die Umgebung. Hat man auch dieses Hindernis überwunden, gelangt man in die Kerker des Palastes. Hier kann es schon mal passieren, daß ein Skelett Ihren Weg kreuzt. Doch ein gezielter Schlag verhindert seine durchsichtigen Absichten und macht es zu einem harmlosen Haufen Knochen. Im 5. Level bewegt sich Armakoni in der unteren Etage des Palastes. Sollten Sie den 6. Level erreichen, müssen sie „nur noch" die Rollen der Koga finden, und das Spiel ist gelöst. Diese kurze Beschreibung hört sich vielleicht sehr leicht an, doch werden viele schon in der Wildnis mit der begrenzten Zahl an Leben nicht auskommen. Obwohl man von Zeit zu Zeit Zusatzleben in Form von Äpfeln findet, wird es ein sehr schwieriges Rätsel. Als besonderes schwierig erwiesen sich neben den gegnerischen Kämpfern besonders natürliche Hindernisse wie Bäche und Moore, die man nur mit Sprüngen überqueren kann (bei einem falschen Sprung ist gleich ein Leben zum Teufel).
Fazit: THE LAST NINJA ist mehr als nur ein würdiger Nachfolger von International Karate. Den Käufer erwartet eine Spitzengrafik mit einer perfekte Animation der Figuren. Besonders die vielen Kleinigkeiten verfeinern das Spiel. Das Ganze wird mit feinster fernöstlicher Musik versüßt. Dank der Komplexität und der Schwierigkeit wird Last Ninja zu einem Superspiel und einem Muß für jeden C64-User. Die Motivation ist für längere Zeit gesichert, gerade weil das Spiel so schwierig ist. LAST NINJA ist meiner Meinung nach die richtige Mischung zwischen Action und Strategie. Ich jedenfalls kann ihnen diesen Tophit nur empfehlen und Armakoni bzw. Ihnen viel Spaß auf dem langen Weg zu den Rollen der Koga wünschen.

Thorsten Blum

ASM HIT

Grafik	**11**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Fernöstlich geht's weiter: „Prügeln Sie (sich) doch mal mit dem Amiga"

Programm: Amiga Karate, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Eidersoft Software Ltd. Unit 4, Stannets, Laindon North Trade Centre, Basildon Essex SS15 6DJ, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.
Willkommen im Land der aufgehenden Sonne, der Lotusblüten und der Karatekämpfer! Fühlen Sie sich bei **AMIGA KARATE** von **EIDERSOFT** wie zu Hause, denn die Umgebung dürfte Ihnen aus zahlreichen anderen Karatespielen langsam bekannt vorkommen. Wie dem auch sei, vertraute Umgebung schafft Sicherheit, und so wissen Sie gleich, worum es bei diesem Spiel geht.
Sie wollen in die heilige Order aufgenommen werden und müssen auf Ihrem Weg dorthin viele Gegner schlagen. Es wird eine schwere Reise, denn die besten Gegner des Landes wollen Sie daran hindern. Von Zeit zu Zeit, also alle paar Runden, haben Sie Gelegenheit, Ihren Körper ein wenig Erholung zu gönnen.
Nach einer glanzvollen Anfangszeremonie geht es los. Aus der Dunkelheit taucht plötzlich das Szenario auf. Die Sonne steigt, die Schatten werden kürzer. Die Akteure betreten den Schauplatz des Kampfes. Sie sind der blaue (aber noch ganz nüchterne) Kämpfer, Ihr Gegner der rote. Wie gewohnt stehen Ihnen 18 verschiedene Bewegungen zur Verfügung. Bevor Sie alle Bewegungen kennengelernt haben, hat Sie der Gegener auch schon flachgelegt. Ihre Energie wird auf einem Balkendiagramm angezeigt, die des Gegners auch. Sie vertragen aber schon eine ganz schöne Menge an Hieben und Tritten, bis Sie k.o. gehen. Ist ein Gegner zweimal pro Runde besiegt, wechselt der Schauplatz. Er sieht grafisch sehr gut aus und auch sehr realistisch. Um das Programm wirklichkeitsnahe zu gestalten, zwitschern im Hintergrund die Vöglein, „passend" zu dem Kampfgeschrei.
Man hat bei Amige Karate natürlich auf die traditionelle Punkteanzeige nicht verzichtet. Ihre Punktzahl ist abhängig von der Art der Schläge, mit der Sie Ihren Gegner eindecken. Den wiederum interessiert nicht die Punktzahl, sondern eines Ihrer drei Leben.
Falls Sie Ihre Kraft mit der eines Freundes messen wollen, es gibt auch eine Zwei-Spieler-Option! Der Wettkampf ist in diesem Fall beendet, wenn ein Spieler alle seine Leben verliert. Punkte gibt es bei dieser Option nicht.
Haben Sie sich aber für das normale Spiel entschieden, müssen Sie sich ab dem zweiten Bild warm anziehen. Dann wird nicht nur Ihr Gegner erheblich schwieriger zu besiegen sein, sondern es fliegen auch ab und zu die gefürchteten Shurikens, auch Wurfsterne genannt, ins Bild. Da hilft nur ein gezielter Sprung in die Höhe. Auch Vasen kommen ins Bild gesprungen, denen sollten Sie aber auf gar keinen Fall ausweichen, sondern Sie mit lautem Klirren zertreten. Das bringt Ihre Energie wieder auf den Höchststand! Nach dem zweiten Bild kommt dann eine Bonusrunde, in der Sie eine Anzahl Vasen in einem Zeitlimit kaputtreten müssen.
Haben Sie tapfer gekämpft, aber eingesehen, daß es noch weitaus bessere Kämpfer als Sie gibt, so können Sie sich dennoch in einer Highscore-Tabelle verewigen.
Mit dem heutigen Standard der Karate-Programme kann Amiga Karate voll mithalten. Es wurde versucht, ein möglichst realistisches Spiel zu entwickeln. Mit den erstklassigen Geräuschen und der hervorragenden Hintergrundgrafik scheint dies auch gelungen zu sein. Die Animation der Kämpfer könnte aber noch verbessert werden. Die Atmosphäre ist bei Amiga Karate einmalig. Man hat das Gefühl am Schauplatz „live" dabei zu sein.
Die etwas seltsam vom Englischen ins Deutsche übersetzte Anleitung regt zwar beim Durchlesen zum Schmunzeln an, gibt jedoch auch den wichtigen Hinweis, das Amiga Karate nur mit Kickstart 1.2 läuft. Also hier gut aufpassen und evtl. die neuere Kikstart-Version besorgen!

Peter Braun

Grafik	**9**
Sound	**10**
Spielablauf	**6**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Mal prall, mal schlapp

Programm: Airball, **System:** Atari ST, Dragon 32, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Microdeal, St. Austell, Cornwall, **Bezugsquelle:** Glass House Games, Felsberg; Computer Shop, München.

Es kommt bei ASM im allgemeinen nicht vor, daß wir einen Titel gleich zweimal vorstellen (dafür haben wir unsere Konvertierungsseiten), bei **AIRBALL** von **MICRODEAL** schien dies allerdings unumgänglich.

In der Ausgabe 5/87 hatten wir das Game mit dem teils schlappen, teils prallen Ball für den Dragon getestet. Nun wollen wir unseren Lesern zeigen, was das knifflige - und vorweg gesagt: gute - Spiel auf dem ST auszeichnet!

Zunächst einmal kurz zur (Vor-) Geschichte, die schnell erzählt ist: Sie haben als Ball(?) die Aufgabe, ein sogenanntes „Spellbook" (Zauberbuch) zu finden. Haben Sie es einmal entdeckt (meist müssen Kisten vom „Stapel" geschoben werden!), kehren Sie zum Ausgangspunkt zurück; und neue Aufgaben werden Ihnen vom Zauberer gestellt... Und nun zu den einzelnen Features!

1. Grafik: Alles in 3D. Der Ball befindet sich in einem bemerkenswert guten Zustand, wenn er die Pumpe (erstes Bild) verläßt. Die gelbe Linie im unteren Bildschirm-Abschnitt verrät Ihnen, wie prall er ist. Schön animiert ist die Kugel, keine Frage! Die einzelnen Räume, von denen es schier unendlich viele zu geben scheint, bieten reichlich Abwechslung. Die Palette der Farben bzw. der Farbabstufungen reichen von zartem Rosa bis hin zu kräftigem Aquamarin-Blau. Die Räume sind geradezu überhäuft mit bizaren Formen, Hindernissen und Staffage - mit anderen Worten: Man fühlt sich fast wie in einem Wunderland der Träume, in einer märchenhaften Welt. Sehr schön dargestellt ist das Zerbersten des Ball(ons), wenn er auf Hindernisse trifft: Er fliegt gleich einem zerstochenen Luftballon quer durch den Raum, um wieder an der Pumpstation nachgefüllt zu werden.

2. Sound: Klassische Musik, die mit Pop-Music-Elementen verbrämt ist, begleitet Sie das ganze Spiel über. Die mehrstimmigen Klänge gingen mir gut ins Ohr; ein-, aber nicht aufdringlich!

3. Steuerung: Mit der „F1"-Taste können Sie zwischen Tastatur-, Maus- oder Stick-Verwendung wählen. Es empfiehlt sich aber, den Stick zu nehmen, weil meines Erachtens die Anzahl der „Unfälle" geringer ausfällt (genaueres Timing möglich). Gestartet wird das Ding mit der Leertaste; und dann geht's los!

4. Das Gameplay: Zunächst einmal sehen wir die Pumpstation. Der Ball(on) befindet sich auf derselben. Man muß nun solange abwarten, bis der Ball genügend Luft getankt hat. Ein Tip: Beobachten Sie die bereits oben angesprochene gelbe Linie, und warten Sie, bis diese sich etwa bis kurz vor den „Score"-Schriftzug befindet. Jetzt reißen Sie den Stick herum, und der Ball ist nun im Spiel. Man erkunde zunächst die nähere Umgebung, indem man sich für einen der zahlreichen Ausgänge - in Gestalt von Torbögen - entscheidet. Ein probates Mittel bzw. einen exakt genauen Weg gibt es nicht. Man muß schon einiges ausprobieren, um ans Ziel zu gelangen. In manchen Räumen werden Sie stachlige Kugeln, grüne, graue oder blaue Bodenbeläge oder scharfe Kanten entdecken, die Sie geschickt umgehen müssen. Bisweilen bleibt es nicht aus, mit der mal schlappen, mal prallen Kugel zu springen (Feuer-Knopf!), um weiterzukommen. Merken Sie sich genau, wo die einzelnen Pumpstationen sind! Am besten, Sie zeichnen sich einen Plan - das hilft immer. Da dem Ball während der Action so langsam die Luft ausgeht, sollte man schon wissen, wo sich die nächste Tankstelle befindet. Geht die Anzeige (gelbe Linie; Sie wissen es bereits!) gen Null, platzt der Schlappsack - ein Leben ist verloren. Desweiteren sollte man es erst gar nicht allzuweit kommen lassen, da der Ballon sowieso in miserablem Zustand nicht mehr hoch genug springt und keine Treppen mehr steigt.

5. Scoring: Den persönlichen Erfolg zeigt sich in der Punktzahl. Für jedes Objekt, das aufgesammelt wird (einfach berühren), erhält man Score Points. Ein Kuriosum am Rande: Besonders gut absahnen kann man, wenn man zwei miteinander verbundene Räume aufstöbert, in denen Objekte auftauchen. Will man nun unbedingt in die „Hall of Fame", so wandlet man minutenlang zwischen beiden hin und her, und sammelt auf, was das Zeug hält. Es erscheinen immer wieder Objekte, die meist 31 Punkte einbringen. Auch das lohnt sich! Die eigentliche Aufgabe besteht aber - wie gesagt - darin, das „Spellbook" zu finden. Um Ihnen die Spannung nicht zu nehmen, verrate ich es Ihnen nicht, wo es sich befindet.

6. Rund ums Spiel: In Stichworten möchte ich noch loswerden, daß AIRBALL eine Mischung aus Strategie, Action und Adventure ist, daß die Verpackung recht ansprechend gestaltet wurde, daß die beiliegenden Instruktionen recht kurz sind, daß man sehr schnell ins Spiel kommt, und daß trotz des relativ hohen Preises ein bezauberndes Programm entstanden ist! Ich empfehle mich hiermit mit einer Empfehlung!

Manfred Kleimann

Grafik	**11**
Sound	**8**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**7**

Und das meint Martina: Mit dem Luftikus Airball hat man einen wahrlich würdigen Partner für Marble Madness gefunden. Letzeres gilt ja mehr oder weniger als Standard der Balancier- und Hüpf- und Geschicklichkeitsspiele mit Ball, Kreisel oder, wenn's sein muß auch mit einem Luftballon. Besonders begeistert hat mich die ausgezeichnete Grafik, z.B. die grünlich schimmernden Eisblöcke oder die „dunklen" Räume, in denen man einige Teile wie phosphoreszierend sieht. Davon abgesehen ist auch die Steuerung zu loben. Ein Klasse-Game für alle die, die auf gute Grafik stehen. Whow!

ASM HIT

c16chris

Action aus der Spielhalle

Programm: City Defense, **System:** Amiga, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Diamond Software.

Endlich ist sie da, die (richtige) Umsetzung eines Automaten, der in den Spielhöllen große Begeisterung auslöste: **CITY DEFENSE.** Waren die früheren Umsetzungsversuche auf anderen Computern noch absolute Flops, so ist mit der Amiga-Version nun eine absolute 1:1 Übertragung gelungen, die alle Reize und den ganzen Spielspaß des Originals beinhaltet.

Für alle, die CITY DEFENSE noch nicht kennen, hier noch einmal ein kurzer Abriß der Spielhandlung: Der Spieler kontrolliert zwei auf dem Boden eines fernen Planeten stationierte Raketenabwehrstellungen, welche jeweils mit 20 Raketen bestückt sind. Ihre Aufgabe ist nun, die sechs Komplexe einer Weltraumstadt vor der Zerstörung durch Atomraketen, die zu Dutzenden auf dem Bildschirm erscheinen, zu bewahren. Das ist gar nicht so einfach, zumal die Atomraketen sich beim Anflug auf die Stadt vermehren (indem sie sich teilen, man denke an Mehrfachsprengköpfe!) und sogar durch Raumschiffe und Flugminen unterstützt werden. Von Level zu Level werden diese Angreifer nun immer heimtückischer. Hat man einen Komplex verloren, nur nicht verzweifeln und erbittert weiterkämpfen. Da die Abwehrraketen limitiert sind, muß natürlich jeder Schuß sitzen, sonst hat man schnell seine Munition verbraucht und ist verloren. Sind beide Stellungen leergeschossen, kann man am besten gleich wieder von vorne beginnen, denn die Atomraketen werden daraufhin immer schneller. Behält man allerdings mindestens einen Komplex übrig, kommt man in den nächsten Level. Abwehrstellungen können dagegen beim Angriff ruhig verlorengehen, da sie im nächsten Level sowieso wieder aufgefüllt werden.

Die Steuerung ist dabei fantastisch und meiner Meinung nach mindestens so gut wie der im Automat eingebaute Trackball. Es wird nämlich nicht mit dem Joystick oder sogar mit der Tastatur gespielt, sondern mit der Maus. Man hat alles bestens im Griff. Kein Vergleich zu den früheren Joystick-Lösungen. Einfach die Maus über die Tischplatte bewegen und synchron dazu flitzt das Fadenkreuz auf der Spielfläche umher. Abwehrraketen werden durch die Maustaste ausgelöst. Linke Taste für linke Stellung, und rechte Taste für rechte Stellung. Es ist auch möglich, mehrere Raketen nahezu gleichzeitig abzufeuern und dadurch ganze Teppiche von Raketen zu legen und den Großteil der einzelnen Wellen der Angreifer lahmzulegen.

Auch der eingebaute digitalisierte Sound ist wirklich Spitze und wird jedem Musikfreund dieses Spiel schmackhaft machen. Die Geräusche und die Explosionen hören sich täuschend echt an.

Ein oder zwei Spieler können bei City Defense mitwirken. Diese müssen dann nacheinander ihre Mission erfüllen. Der Punktestand wird dann jeweils in der rechten bzw. linken oberen Ecke angezeigt. Der Highscore befindet sich in der Mitte, und wer es besonders gut drauf hat, kann ihn vielleicht überbieten.

City Defense besitzt überhaupt alles, was eine geniale Spielhallenumsetzung auszeichnet. Originalgetreue Grafik, guter Sound, fantastische Steuerung und, was vor allem wichtig ist, eine gute Spielatmosphäre. Da es für den Amiga im Moment außerdem an guten Action-Spielen mangelt, kann man City Defense also nur wärmstens empfehlen, denn es ist wirklich Klasse!

M. Kohl

ASM HIT

PLAYER1 1130 HISCORE 74120

Grafik:	9
Sound:	9
Spielablauf:	8
Motivation:	11
Preis/Leistung:	10

Der Zungenbrecher

Programm: SQIJ, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Alpha Omega, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

ALPHA OMEGA beschert uns für ungefähr 10 DM ein recht hübsches Programm mit der dämlichsten Anleitung des Monats. Ihre Aufgabe ist es, **SQIJ,** was nach Aussage der Anleitung „Squidge" heißt (sind Sie jetzt schlauer?), durch ein unerforschtes unterirdisches Höhlensystem zu steuern. Irgendwo in diesem riesigen Höhlensystem gibt es eine verlassene Höhle mit dem Namen „Luuttoo-weith" (oder so ähnlich), die sie unbedingt finden müssen. Ja, denn da können Sie nämlich den „Enertree" bauen, der dem Helden des Spiels Unsterblichkeit verleiht. Dieser Enertree (was immer das auch sein soll) besteht aus sechs verschiedenen Teilen, die irgendwo im Höhlensystem versteckt sind. Sie können mal raten, wessen Aufgabe es ist, diese Teile zu finden. Richtig, es ist Ihre Aufgabe! Damit aber nicht genug. Das ganze Höhlensystem ist voller Monster, die Ihnen die Unsterblichkeit nicht gönnen wollen. Zum Glück haben Sie aber Ihren „Splurger" bei sich. Mit ihm können Sie die Monster eleminieren. Squidge, Ihre Spielfigur, besitzt nun eine bestimmten Energievorrat, der aber bei Zusammenstößen mit Monstern und Felswänden dahinschmilzt. Ich persönlich halte die gestellte Aufgabe für unmöglich zu erfüllen, denn es gibt einfach viel zu viele Feinde. Bei mir setzte sich schon nach einer Stunde der Frust durch. Kein weiterer Kommentar!

phillip

Grafik	6
Sound	3
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	3

Coin-Op in Perfektion!

ASM HIT

Programm: Slap Fight, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 35(Kass.), ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Imagine, England.

Eine bescheidene Frage gleich zu Anfang: Wann waren Sie eigentlich das letze mal in der Spielhalle? Sollten Sie diese Frage positiv beantworten können, so gehören Sie zu den Glücklichen, die **SLAP FIGHT** von **IMAGINE** bereits kennen! Coin-op's wurden ja schon des öfteren für Heimcomputer umgesetzt, teilweise aber mit erheblichen Qualitätsverlusten. Zum Glück ist die Umsetzung bei SLAP FIGHT (zumindestens bei der getesteten C-64 Version) hervorragend gelungen, der Einwurf von Markstücken in die unersättlichen Automaten dürfte sich also erübrigen. Die Spielhandlung läßt sich dabei erfreulicherweise in einem kurzen Satz zusammenfassen: Fliegen Sie durch die Gegend und ballern Sie alles nieder. Das ist doch recht simpel, oder? SLAP FIGHT könnte man also ohne weiteres als ein x-beliebiges Shoot-em-up Game abstempeln, wären da nicht ein paar Besonderheiten, die das Programm wirklich zur Sucht machen können.

Also, zu Beginn des Spiels besitzt man nur ein kleines, schlappes und zudem langsames Raumschiff, mit dem man durch die Gegend eiern muß. Aber, liebe Freunde eines gepflegten Computer-Gemetzels, jetzt kommt's! Bei Abschuß bestimmter Feind-Raumschiffe und an einigen anderen Stellen tauchen nämlich kleine gelbe Sterne auf, die man aufsammeln kann. Hat man z.B. einen Stern gesammelt, so drückt man einfach die Space-Taste, und schon erhöht sich der Speed des lahmen Raumschiff-Sprites beträchtlich. Insgesamt viermal kann man den Speed erhöhen. Das ist auch notwendig, denn bei fortgeschrittenem Spiel hat man sonst keine Chance mehr gegen die vielen gezielten Schüsse, die auf das Raumschiff abgefeuert werden. Zusätzlich bekommt man für drei Sterne noch einen Seitenlaser, für vier einen Zusatzflügel mit Laserkanonen, mit fünf Sternen kann man Bomben werfen, nach sechs einen Superlaser, bei sieben gar Zielraketen abfeuern und für acht ein Schutzschild ergattern. Na, ist das nix? Am empfehlenswertesten sind die Zielraketen, denn die ersparen ein gezieltes Feuern. Richtig wirkungsvoll werden sie aber erst mit dem Zusatzflügel, denn sonst sind die Raketen recht langsam. Der Bildschirm scrollt während des heißen Fights völlig ruckelfrei von oben nach unten und gibt den Blick frei auf wirklich herrliche Hintergrundgrafiken. Die Spielhalle kann da wirklich keiner vermissen. Nur der Sound ist nicht so ganz das Gelbe vom Ei. Die Melodie ist zwar recht lang, aber auch recht langweilig. Als weitere Untermalung gibt es nur noch die bekannten Explosions- und Schußgeräuschen. Vom Soundmagier **Martin Galway** ist man eigentlich besseres gewöhnt. Was soll's, das Game ist jedenfalls unheimlich spannend und macht 'ne Menge Spaß.

philipp

Grafik	**10**
Sound	**7**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

„Wer wird denn gleich in die Luft gehen ?"

Programm: Transatlantic Balloon Challenge, **System:** Spectrum 48/128, Schneider (Cass. u. Disc), C-64 (Cass.), **Preis:** ca. 32 DM (Cass.)/47 DM (CPC-Disc), **Hersteller:** Virgin Games, London, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg

Das ist **die** Herausforderung 1987: Die Überquerung des Atlantik in einem Heißluftballon! Richard Branson, der Multimillionär mit Reinhold-Messner-Ambitionen, hat im vergangenen Jahr schon für Aufsehen gesorgt, als er versuchte, den Atlantik mit einem Schnellboot „Virgin Transatlantic Challenger 2" zu überqueren, um damit das Blaue Band zu gewinnen. Das gelang ihm in Rekordzeit. Jetzt sollte ein neuer Rekord gebrochen werden - diesmal auf dem Luftwege!

Richard Branson und sein Kopilot Per Lindstrand nahmen sich vor, im Heißluftballon über den Atlantik zu fliegen. Ein Unterfangen, das unmöglich schien, denn kein normaler Ballon kann Gasreserven für 3400 Meilen laden. Aber findigen Technikern gelang es, einen Ballon zu konstruieren, der modernsten Erkenntnissen der Technik entspricht. Die Piloten saßen zudem in einer geschlossenen Kapsel, ständig in ihre Sitze geschnallt, ohne Schlaf und bei Temperaturen unter 0 Grad C.

Es scheint tatsächlich alles gut zu gehen, bis der Ballon nach 5000 Kilometern durch einen Wetterumschwung über Nordirland außer Kontrolle gerät und in die See stürzt. Die beiden Piloten retten sich mit einem beherztem Sprung in die Fluten. Der sechzig (!) Meter hohe und zwei Millionen Mark teure Ballon ist jedoch hinüber. Die Presse meldet den Versuch als gescheitert, muß jedoch kurze Zeit später dementieren. Die Atlantiküberquerung wird anerkannt und durch Eintragung ins „Guiness-Buch der Rekorde" bestätigt.

Nun denn, das sollte für Sie Ansporn genug sein, es auch einmal zu versuchen. Bevor Sie jetzt jedoch zu Nähmaschine und Stoffresten greifen, um einen Ballon zu nähen, sollten Sie überlegen, ob Sie nicht zuerst lieber ein wenig **TRANSATLANTIC BALLOON CHALLENGE** von **VIRGIN GAMES** spielen, um dem Abenteurer Richard Branson nachzuahmen. Wenn Sie wissen möchten, wie sich ein Mensch wie Richard Branson überhaupt so einen teuren Ballon leisten kann, so werde ich versuchen, Ihre Neugier zu befriedigen. Richard Branson ist nämlich Besitzer der Plattenfirma Virgin Records (auch Videos und CDs), der Computerfirma Virgin Games sowie der Fluggesellschaft Virgin Atlantic Airways.

Wen wundert's, wenn da auch sein Ballon „Fly Virgin" („Flieg Jungfrau") hieß ?

So reich wie Branson müssen Sie aber nicht sein, um an der Atlantik-Überquerung teilnehmen zu können. Alles was Sie brauchen, ist einer der obengenannten Computer. Der kann zwar nicht fliegen, simuliert Ihnen aber, wie es Ihnen auf Ihrem Flug ergangen wäre. Sie ahnen ja nicht, was da alles passieren kann.

Also, laden Sie voller Neugier das Programm, wählen den Joystick und starten das Programm, um nur um fünf Minuten später wieder den Joystick beiseite zu legen und hilfesuchend in die Anleitung zu schauen. Die Anleitung erklärt sehr ausführlich, was auf dem gesplitteten Bildschirm alles passiert.

In der oberen Hälfte befindet sich Richard's Ballon, also Ihrer. Unten ist der des Rivalen. Ihren Konkurrenten übernimmt wahlweise der Computer oder ein zweiter Spieler.

Im Spiel, während des Atlantik-Überfluges, steuern Sie einen Adler, der den Ballon beschützen soll. Wichtigste Aufgabe natürlich: Alles wegzuballern, was dem Ballon gefährlich werden könnte (Flugzeuge, Raketen, etc.). Auf der linken Seite des Bildschirms befindet sich eine Info-Tafel, die solch wichtige Dinge wie Treibstoffanzeige, Energie, Höhe und Anzahl der Leben enthält. Auf der rechten Seite sind zusätzlich noch vier Icons, mit denen man den Ballon steuern kann. Einfach drauffliegen und Feuer drükken. Man kann rechts/links fliegen, den Brenner aufdrehen (Treibstoffvorrat ist jedoch begrenzt!) und höhersteigen. Während Sie tagsüber kaum den Brenner regulieren müssen, kühlt jedoch nachts die Luft ab, und der Ballon sinkt zunehmend. Außerdem können Sie mit Ihrem Adler auf dem Bildschirm des Gegners auftauchen, um dort die Ruhe zu stören.

Ebenso wird Ihr Rivale nichts unversucht lassen, was Ihren Absturz bewirken könnte. Und während Sie so erfolgreich Ihren Ballon verteidigen, merken Sie nicht, wie Ihr Ballon mehr und mehr an Höhe verliert und schließlich abstürzt.

Sie stürzen ebenfalls ab, wenn Ihrem Adler die Energie ausgeht (was soll's? Sie haben ja drei Stück davon!!). Wenn der Adler auf dem Ballon sitzt, erholt er sich jedoch wieder.

Ach ja, und weil Sie nicht irgendwo hinwollen, sondern über den Atlantik, müssen Sie Ihren Kurs ebenfalls im Auge behalten, um nicht in Afrika zu landen. Das ist jedoch ganz einfach. Auf einer Karte fliegt Ihr Ballon als kleiner weißer Punkt von Küste zu Küste. Eine gerade Linie stellt den kürzesten Weg von Amerika nach Europa dar. Wenn Sie sich an diese Linie halten, werden Sie auch keine Treibstoffprobleme haben.

Es ist doch ganz simpel: Sie müssen bloß die Treibstoff-, Energie- und Höhenanzeigen, auftauchende Flugzeuge, Raketen, Bomben, den Gegner und Ihren eigenen Kurs unter Kontrolle haben, dann schaffen Sie's auch schon.

Was lernen wie letztendlich daraus? Nähmaschine und Stoffreste wieder wegpacken, TRANS ATLANTIC BALLOON CHALLENGE kaufen, spielen und feststellen, daß die Atlantik-Überquerung doch nicht so einfach ist. Am besten, Sie buchen das nächste Mal einen Flug bei der „Virgin Atlantic Airways!?!" (vielleicht bekomme **ich** ja mal einen spendiert?!?)

Zu den verschiedenen Systemen gibt's nicht viel zu sagen. Die Spectrum-Grafik gefällt mir etwas besser als die Schneider-Grafik. Der Sound hängt beim Spectrum jedoch etwas hinterher, ist aber beim Schneider auch nicht viel besser. Obwohl die Musik von Rob Hubbard programmiert wurde, klingt Sie auf dem Schneider etwas blechig. Ansonsten sind die beiden Versionen ähnlich und bereiten gleich viel Freude. Die C-64-Version lag mir noch nicht vor. Ich kann dieses Spiel nur empfehlen! *Peter Braun*

Auf unseren Fotos erkennt man das Original und die Versoftung der „Fly Virgin". Links sehen Sie die Piloten Richard Branson und Per Lindstrand.

Grafik	**8**
Sound	**6**
Spielablauf	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**9**

Ballern bis zur Erschöpfung!

Programm: Altair, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 69 DM, **Hersteller:** Ere Informatique, Frankreich, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.

Ballerspiele sind seit etwa einem Jahr wieder im Kommen. Jüngster Sproß dieses Genre: **ALTAIR** von dem französischen Softwarehaus **ERE INFORMATIQUE.** Nicht, daß ich etwas gegen Ballerspiele hätte, aber allmählich möchte man auch mal etwas anderes sehen. Erfreulich ist natürlich die Tatsache, daß sich in letzter Zeit auch die Franzosen um den ST kümmern. So, genug geredet. Kommen wir zum Spiel.

Wie bereits gesagt, handelt es sich bei ALTAIR um ein Weltraum-Ballerspiel. Die Story ist dementsprechend einfach. Böse Weltraum- Piraten machen die Handelswege unsicher und versuchen, nach und nach die Galaxis zu besetzen. Das muß natürlich verhindert werden, und, wie könnte es auch anders sein, der Spieler hat die Aufgabe, den Piraten tüchtig einzuheizen. Dazu schwingt er sich in sein Raumschiff und düst los. Es gilt, eine riesige Basis (die ist wirklich riesig) zu überfliegen, und möglichst viel feindliches Material zu vernichten. Zu Beginn des Spiels ist das Raumschiff des Spielers nur mit einer Laserkanone und einer beschränkten Menge Energie ausgerüstet. Durch Zerstören von bestimmten Bodenzielen kann aber die Ausrüstung verbessert werden. Als da wären: Raketen, die alles innerhalb des Bildschirms zerstören, Doppel-Feuer-Laser und Felder, bei denen man Energie tanken kann. Dies ist wichtig, da man nach einer bestimmten gesammelten Energiemenge ein Extra-Raumschiff erhält. Die Steuerung kann wahlweise mit der Maus oder mit dem Joystick erfolgen. An Grafik wird bei ALTAIR einiges geboten; z.B. erscheint beim Laden des Spiels ein Bild mit den Konterfeis der Autoren. Das Titelbild ist recht gut, und die Spielgrafik kann sich ebenfalls sehen lassen, wobei das Spielersprite allerdings ein wenig klein geraten ist. Der Sound konnte trotz einer digitalisierten Titelmelodie, die leider recht kurz ist, nicht überzeugen. Während des Spiels sind nur noch ein paar nervende Geräusche zu hören. Ein besonderes Lob verdient das Scrolling. Dieses erfolgt nämlich in drei Ebenen. Zwei Sternenebenen und die eigentliche Spielebene scrollen unabhängig voneinander in verschiedenen Geschwindigkeiten. Und das fast völlig ruckfrei. Was ALTAIR von ähnlichen Spielen, wie *Goldrunner* oder *Typhoon* unterscheidet, ist, daß es bei ALTAIR keine angreifenden Raumschiffe gibt. Die Angriffe auf den Raumjäger erfolgen von der animierten Plattform aus. Alles, was aus der Plattform herausragt, ist ein Hindernis und darf nicht berührt werden. Die Spiellandschaft ist sehr groß. Uns ist es auch nach längerer Zeit niemals passiert, daß sich eine bestimmte Landschaft wiederholt hätte. Was allerdings zu einigem Frust führen dürfte, ist, daß man wieder ganz von vorn beginnen muß, nachdem man abgeschossen wurde. Wer Ballerspiele mag, der kann ALTAIR ruhigen Gewissens kaufen. Derjenige, der aber schon *Goldrunner* oder *Typhoon* besitzt, der kann getrost auf ALTAIR verzichten.

Ottfried Schmidt

Grafik:	9
Sound:	6
Spielablauf:	7
Motivation:	7
Preis/Leistung:	6

Uridium's kleiner Bruder

Programm: GWNN, **System:** C-16/plus4, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, Soest.

Es ist wirklich erstaunlich, was sich mit dem mickrigen Speicherplatz des C-16 so alles anfangen läßt, denn **GWNN, MASTERTRONICs** neueste Errungenschaft für diesen beliebten Einsteiger-Computer, kann man tatsächlich als einen Artverwandten des Klassikers *Uridium* bezeichnen. Beim vorliegenden Remake kurvt man in jedem Level mit einem futuristischen Raumschiff über eine schicke Plattform und hat die Aufgabe, daß Schiff anzudokken. Hat man das in allen sechs Leveln geschafft, so ist man mal wieder der Held des Universums und hat auch noch ein paar Wissenschaftler befreit. Jeder Spielefreak sollte sich dieses Game besorgen, denn auf dem C-16 habe ich bis jetzt noch nichts besseres gesehen, was gute Grafik und weiches Scrolling angeht. Das Scrolling ist dabei nicht nur absolut ruckel- und zuckelfrei, sondern auch extrem schnell. Wer schon mal *Uridium* gespielt hat, sollte GWNN auf keinen Fall missen (schon gar nicht bei diesem günstigen Preis)! Lediglich der Sound ist nicht berauschend, aber wo hätte der bei dem kleinen Speicherplatz auch noch hingepaßt? Wie dem auch sei, GWNN ist ein Tophit! *M.R.*

Grafik	10
Sound	5
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	10

Monster über Monster...

Programm: Wolfan, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, England.

Und da ist sie wieder, die 999. Auflage des altbekannten, aber immer noch sehr beliebten *Knightlore*-Themas. **MASTERTRONIC** nennt das Machwerk schlicht und einfach **WOLFAN,** aber Spieletitel waren ja schon des öfteren nicht sehr aussagekräftig. Nicht genug damit, daß in irgendeinem fernen Land die Bewohner von bösartigen Kaninchen regiert werden, nein, zusätzlich fällt auch noch das „große schwarze Ding" von König Richard auf das Land und verzaubert alle schwachen Lebewesen in Monster. Na, wenn das kein Background ist! Als Spieler muß man natürlich die bösen Kanickel in ihre Schranken verweisen und jede Menge Monster vernichten. Apropo Monster: Einige Monster müssen vernichtet werden, einige geben dem Spieler ein paar Hinweise, verfolgen diesen oder handeln mit Gegenständen. Außerdem können sie dazu überedet werden, der gerechten Sache des Spielers zu dienen. Sollte ein Monster zu frech werden, so läßt es sich problemlos mit einer kleinen Bombe ins Jenseits schicken. Natürlich müssen Bomben und andere praktische Gegenstände erst mal gefunden werden. Die Grafik ist eigentlich ganz hübsch gemacht und zeigt die bekannte *Knightlore* -3D-Grafik. Leider ist alles recht einfarbig, und die Spielfläche ist etwas klein geraten (vom Sound wollen wir erst gar nicht reden). Am besten hat mir noch die riesige Laufschrift in der unteren Bildschirmhälfte gefallen, aber sollte man unbedingt für einen einzigen Effekt Geld ausgeben? *M.R.*

Grafik	8
Sound	2
Spielablauf	5
Motivation	3
Preis/Leistung	4

Big Trouble bei den Feen

Programm: Stryfe, **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca. 32DM, **Hersteller:** Ere Informatique/Infogrames, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Das Spiel **STRYFE** von **ERE INFORMATIQUE/INFOGRAMES** entführt Sie in die Welt der Feen, Gnomn und Zwerge. In diesem Land tobt ein unerbittlicher Kampf zwischen den Kobolden und den Armeen des Dämons Morvelinh, der das Böse verkörpert. Die Gnome, die die Gefangenen des Morvelinh sind, haben nur einen Gedanken: Flucht und Rache!

Die Untertanen von Morvelinh setzen sich aus den Angehörigen der verschiedensten Völker zusammen: Kobolde, Geister und Trolle sind Ihre Gegner. Schlüpfen Sie in die Rolle eines der Gnome, um Ihr Volk zu befreien und Morvelinh zu vernichten! Man hat die Wahl zwischen dem Kriegsgnom Olaf und dem Zaubergnom Wlamir. Die beiden unterscheiden sich in der Art, in der die gefundenen Mixturen wirken. Zusätzlich bietet Stryfe die Möglichkeit, mit zwei Spielern gleichzeitig auf die Odyssee zu gehen.

Unterwegs können verschiedene Objekte auftauchen: Silberne Schlüssel benötigt man, um die goldenen Schlüssel aufzusammeln. Die goldenen Schlüssel wiederum werden benötigt, damit man von einem Level in den nächsten gelangen kann. Zum Thema Fressen: „Schinken bringt verbrauchte Energie sofort zurück". Truhen bringen Punkte. Die Mixturen wirken unterschiedlich, je nachdem, von wem sie eingesetzt werden. Benutzt der Zaubergnom eine Mixtur, dann werden alle Gegner getötet und die „Pforten des Bösen", aus denen die Gegner erscheinen, zerstört. Wird eine Mixtur vom Kriegsgnom benutzt, dann werden nur die „Pforten des Bösen" vernichtet. Anhand dieser Aufzählung erkennt man schon, daß man beim Spiel auf einiges achten muß. Die Szenerie sieht der Spieler schräg von oben. Die Spielfiguren sind leider sehr klein, die Grafik an sich ist aber dennoch gut. Das Geschehen selbst läuft mit großer Geschwindigkeit ab und wird daher leicht „stressig". Der Sound erinnert mit seinen Halleffekten sehr stark an das gute alte *Sorcery*, das ähnlich klang. An sich ist STRYFE eigentlich ein typisches Labyrinth-Spiel, wurde aber gut in Szene gesetzt. Es wird nicht so schnell langweilig, und wer noch kein solches Spiel besitzt, der sollte unbedingt zugreifen!

Ottfried Schmidt

Grafik:	**8**
Sound:	**8**
Spielablauf:	**8**
Motivation:	**9**
Preis/Leistung:	**8**

Die dreiteilige Sauerei von CRL

Programm: Oink!, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** CRL, England.

Kennen Sie ein Schwein, das hauptberuflich Comics zeichnet? Nein? Dann kennen Sie noch nicht die neueste Sauerei von **CRL**, die mit dem schlichten Grunzruf **OINK!** betitelt wurde! Die Spielstory ist so abstrus, daß es sich wirklich lohnt, mal einen näheren Blick auf sie zu werfen. Also, als Spieler haben Sie die Aufgabe, einem armen Comic-Zeichner-Schwein dabei zu helfen, die nächste Ausgabe seines Comic-Magazins fertigzustellen. Leider handelt es sich bei dem besagten Tier um ein recht faules Schwein, denn es gibt noch kein einziges Bild, und das Magazin muß schon ca. 3 Tage nach Spielstart fix und fertig sein. Um jede Seite mit Bildern zu füllen, muß man sich nun (per Joystick) eines der drei integrierten Action-Games aussuchen und dort so lange wie möglich spielen, um sogenannte „Bonus-Panels" zu bekommen, mit denen man nach eigenem Gutdünken die Seiten füllen kann. Glücklicherweise ist das Magazin nur 9 Seiten dünn, ansonsten wäre das Game wirklich nicht zu schaffen. Hat man auf einer Seite ein Bild gefüllt, so kann man mit dem Feuerknopf noch einige wichtige Informationen zu den Action-Games abrufen. Aber Vorsicht! Ab und zu taucht in den Texten eine mißlaunige Frau auf, die Comics für Volksverdummung hält und dem Spieler den Garaus machen will. Netterweise haben die Programmierer sogar noch an eine sogenannte „Joke-Page" gedacht, auf der man sich Witze duchlesen kann. Was will man also mehr?

Nun aber zu den drei Action-Games. Im einzelnen heißen sie PETES PIMPLE, RUBBISHMAN und TOM THUG. Bei PETES PIMPLE handelt es sich um eine Variante des derzeit populären *Arkanoid*-Themas, nur mit dem Unterschied, daß es bei PETES PIMPLE nur zwölf Level und jede Menge Fische gibt, die auf den Schläger zurasen. Glücklicherweise besitzt man permanent eine Laserkanone, es darf also geballert werden. Für jeweils eine geschaffte Runde erhält man dann ein Bonus-Panel.

RUBBISHMAN ist hingegen ein reinrassiges Ballerspiel. Mauern müssen umkurvt, Hindernisse und Müllberge vernichtet werden. Auch hier gibt es Bonus-Panels, und zwar für jede geschaffte Runde oder einen vernichteten Müllberg zwei. Auch beim Letzten im Bunde, TOM THUG, läuft der Joystick wieder heiß, denn mittels der altbekannten Laserkanone muß man in jeder Screen Aliens und Hindernisse vernichten, um den Ausgang und einige Bonus-Panels zu finden.

Tja, das war eigentlich alles, was man zu diesen drei Spielen in OINK! sagen kann. Bleibt noch zu bemerken, daß nach Verlust aller Leben in einem der Games ein paar Stunden aufgezählt werden. Wer also die „Unter-Spiele" nicht beherrscht, kann auch OINK! nicht lösen!

Vom Hocker haben mich die Games zwar nicht gehauen, aber ich finde die Idee recht originell, aus drei alten Spielchen ein neues zu machen. Schade nur, daß die Story so recht unglaubwürdig ist, denn eigentlich spielt man ja immer nur die integrierten Games, die schon auf der Schwelle zwischen kurz- und langweilig stehen. Als Trost sei aber noch gesagt, daß sowohl die Grafik als auch der Sound passabel sind. Nicht umwerfend, aber auch nicht schlecht, wäre wohl ein gerechtes Gesamturteil zu OINK! Aus der Idee hätte man mehr machen können! *philipp*

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

LARRY HARMON'S

Laurel & Hardy

... dick und doof wie immer

Advance

© 1987 LARRY HARMON PICTURES CORPORATION

Wer wissen will, was wir außer Laurel & Hardy noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne Prospekte zu.

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ ________ Ort ____________________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

Ein Robinson im Kampfanzug

Programm: Catch 23, **System:** Spectrum 48/128, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Martech, Pevensea Bay, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg

Wenn man vom Äußeren der Kassettenhülle auf den Inhalt des Spieles schließen könnte, so würde man hinter dem Cover von **CATCH 23** von **MARTECH** ein simples wie ebenso unkompliziertes Ballerspiel vermuten. „Denken" sollte nicht sehr gefragt sein, vielmehr schnelle Reaktion. Aber der äußere Eindruck täuscht gewaltig.

Das merkt man spätestens dann, wenn man einen Blick auf die englische Anleitung wirft und, von der Menge der Informationen abgeschreckt, die Anleitung wieder zuklappt. Aber ohne diese Infos kommt man im Spiel nicht viel weiter. Deshalb sollen hier die wichtigsten Elemente aus diesem Strategie- und Actionspiel erklärt werden.

Der erste Blick auf das Programm läßt Erinnerungen an Panzerschlacht-Spiele mit Vektorgrafik wachwerden. Einfache Gebäude, Pyramiden und Strommäste sind mit wenigen Linien umrissen. Sie sehen Ihr Umfeld aus der normalen menschlichen Perspektive. Stellen Sie sich einfach vor, Sie hätten einen Helm auf, der Ihr Blickfeld ein wenig einschränkt. Sie laufen nicht zum Spaß mit einer Schutzausrüstung am Körper herum, und schon gar nicht irgendwo auf der Straße. Nein, Ihr Äußeres hat einen bestimmten Zweck. Es soll Ihnen bei Ihrer Aufgabe behilflich sein.

Die CK 23 Test- und Entwicklungsabteilung ist eine der geheimsten militärischen Komplexe auf der Erde. Irgendwo auf einer bergigen und wüstenähnlichen Insel liegt er, umgeben von Minenfeldern, Hochspannungsdrähten und Videokameras. Auf der Insel herrscht dichtes militärisches Treiben. Ihre Mission ist es, die Insel zu erforschen und in das Testgelände einzudringen. Wenn Sie bis zum Herz der Anlage vorgedrungen sind, müssen Sie die Konstruktionspläne stehlen und eine Zeitbombe im Atomreaktor installieren. Die folgende Explosion wird die gesamte Insel verwüsten.

Zu Beginn des Spieles sind Sie per Fallschirm auf der Insel gelandet, dank der Windverhältnisse bei jedem Spiel an anderer Stelle. Es ist 22 Uhr, und der Sonnenaufgang ist um 6 Uhr morgens. Sie haben also 8 Stunden Zeit für Ihre Mission. Wenn Sie bei Ihren Forschungen auf Gebäude stoßen sollten, ist es stets angebracht, diese immer zu besichtigen, da Sie manchmal wichtige Dinge wie Munition, Sprengstoff oder Batterien für den Minendetektor enthalten können.

Sie sollten auch die militärischen Aktivitäten beachten. Es gibt bewaffnete Fußpatrouillen und bewaffnete Fahrzeugpatrouillen. Die Fahrzeugpatrouillen haben festgelegte Routen, von denen sie nur abweichen, wenn sie Eindringlinge bemerkt haben. Die Fußpatrouillen laufen mehr zufällig, sind aber schwer bewaffnet und schießen sofort. Wenn Sie sie sehen, wird sofort auf den Pistolen-Modus umgeschaltet und Sie sollten versuchen, die Patrouille schnellstmöglich abzuschießen. Andernfalls kann das Spiel sehr schnell zu Ende sein, denn Sie haben nur Ihr einziges Leben.

Das sollten Sie auch nicht riskieren, wenn Sie über ein Minenfeld gehen. Sofern Ihrem Minendetektor noch nicht die Batterien ausgegangen sind, sehen Sie eine Warnanzeige im Display Ihres Helmes. Einige Minen sind auch fürs Auge sichtbar.

Noch ein Wort zu Ihrem Sichtgerät: Es übermittelt Ihnen alle wichtigen Informationen, die Sie für Ihre Mission benötigen. In der obersten Bildschirmzeile befinden sich die Informationen über die augenblickliche Zone, Zeit und auftauchende Patrouillen. Auf dem ganzen unteren Bildschirmdrittel befinden sich die wichtigsten Informationen: Rechts der Kompaß, daneben der Zustand der Batterie, Anzahl der Bomben und Patronen sowie eine Nachrichtentafel. Über diesem Informationsblock ist Ihr Sichtbereich. Er beträgt maximal 100 Meter. Objekte, die weiter entfernt sind, verschwinden im Nichts. Wie die Objekte aussehen und was sie bedeuten, erklärt die Anleitung. Die Objekte

Aus vier mach eins!

Programm: Lazer Force, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Codemasters, England, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Heutzutage gibt's ja schon einigermaßen intelligente Spielchen (oder auch nicht!), die einen tieferen Sinn haben. Spiele, die viel Denkvermögen fordern und zum Nachdenken anregen. Wer aber noch immer Sehnsucht nach seinen Aliens, die er abschießen darf, hat und guten Gewissens auf viel Spielsinn verzichten kann, der trauert natürlich immer noch solchen Spielen nach.

CODEMASTERS kennt diese Probleme anscheinend und hat versucht, mit **LAZER-FORCE** Abhilfe zu schaffen. Der englische Programmierer Gavin Raeburn packte die vier obengenannten Spieltypen in ein Programm, steckte noch einen Super-Sound dazu und verbesserte die Grafik und die Geschwindigkeit. Zu einem Schleuderpreis von 10 DM versucht nun die englische Softwarefirma das Programm loszuwerden. Was wird dem Spieler mit den rechteckigen Augen und verschwitzten Händen für die paar Mark geboten ?

Als erstes wird der Spieler von einer langen Vorgeschichte verschont. Es heißt lediglich, daß man Pilot eines schwerbewaffneten Raumschiffes ist. Man hat die Aufgabe, sich durch 32 Levels mit je vier Sektionen zu kämpfen. Spielsinn, wo bist Du ? Es wird noch gesagt, daß dies alles andere als einfach ist.

Wer noch genug Kraft hat, kann sich ja noch durch ein kleines Menü kämpfen. Bei einem fetzigen Sound, der jedes Herz höherschlagen läßt, kann per Joystick die Geschwindigkeit in zwei Stufen und der Schwierigkeitsgrad in sieben Stufen verändert werden. Wer sich noch gedulden kann, hat die Möglichkeit, sich vor Spielbeginn ein Demo anzusehen. Die Überraschung kommt aber noch: da gibt es noch eine Option „Tape Motor". Drückt man bei der Datasette auf „Rücklauf" und geht auf diese Option, wird die Cassette solange zurückgespult, wie man die Feuer-Taste gedrückt hält.

Genug der Optionen, jetzt wird gespielt. Beim ersten Versuch wird's nicht lange dauern. In der ersten Sektion fliegt man mit dem Raumschiff durch einen Tunnel und muß die Angreifer über'n Haufen schießen. Die Angreifer kommen in einem Höllentempo dahergeflogen und verlangen größte Aufmerksamkeit. Meistens fliegt kurz darauf auch schon das eigene Raumschiff in die Luft. Die Bemühungen, sich hier durchzuschlagen, werden von Flammen erschwert, die ab und zu aus den Tunnelwänden herausgeschossen kommen. Zur Hilfe kann man mit der Space-Taste dreimal pro Bild den Screen leerfegen. Dauerfeuer ist übrigens sehr hilfreich.

Im der zweiten Sektion werden dann konkrete Erinnerungen an *Centipede* aus alten Atari-Zeiten wach. Ein Wurm kommt langsam vom oberen Bildschirmrand bis zum unteren gekrabbelt. Eine Berührung mit ihm läßt das Raumschiff natürlich explodieren. Das kann manchmal sehr schnell gehen. Dazu kommen noch allerlei Aliens auf den Bildschirm geflogen. Wenn man vier von den sogenannten WOPs abschießt (kann man gar nicht verfehlen, steht nämlich dick drauf), kommt man automatisch in die nächste Sektion. Die WOPs ermöglichen dem Spieler zudem erweiterte Schußmöglichkeiten. Wer in dieser Sektion in die Luft fliegt, kommt sowieso automatisch ins nächste Bild.

Moon Cresta läßt in der dritten Sektion grüßen. Unten auf dem Bildschirm fliegt das große Tank-Raumschiff und oben fliegt das spritlose eigene Raumschiff. Wie schon vermutet, muß das kleine an das große Raumschiff gekoppelt werden. Es fliegt automatisch auf das große Raumschiff zu, der

sind in einfachster Vektorgrafik gehalten, sehen aber recht seltsam aus. Ihr einfaches Design läßt sie aber leicht von anderen unterscheiden.
Dann fangen Sie 'mal an zu spielen! Alle Informationen haben Sie ja. Fast alle – denn Sie wissen aus unzuverlässiger Quelle, daß die Arbeiter und Wissenschaftler nicht alle freiwillig hierhergekommen sind. Viele wurden hierhin verschleppt. Doch einige Wissenschaftler haben sich zu einer Gemeinschaft zusammengeschlossen. Sie haben einen Plan zur Zerstörung der Installationen entwickelt, können diesen aber nur in Freiheit verwirklichen. Wenn Sie die Wissenschaftler gefunden haben, werden sie Ihnen helfen, die Bombe zu legen.
Sollten Sie das Spielen satt haben, gehen Sie in ein Haus, dann in den Investigate-Mode und fahren Sie mit Ihrer Lupe auf das Wort Save, das dort an einer Wand steht. Schon wird das Spiel abgesaved.
Zur Unterstützung des Spielers finden Sie in der Anleitung noch eine Karte der Insel. Auf ihr sind solch wichtige Dinge wie Berge, Verkehrslinien, Wälder, Sümpfe und Gebäude verzeichnet. Diese Karte ist für den Spieler von großer Hilfe, da man sonst nur gedankenlos in der Gegend herumirrt.
Desweiteren finden Sie in der Anleitung noch Steckbriefe von den 16 entführten Wissenschaftlern. Welchen Zweck das hat, ist mir allerdings schleierhaft. Soweit bin ich im Spiel noch nicht gekommen, daß mir diese Informationen von Wert gewesen wären.
Nachdem wir uns lange genug mit den strategischen Elementen von CATCH 23 aufgehalten haben, noch ein Wort zur Steuerung: Das Spiel ist mit Kempston- und Sinclair-Joystick zu steuern. Schade, daß man auf Cursor verzichtet hat. Die Tastensteuerung ist etwas umständlich, da beim Drücken manchmal Fingersalat herauskommen kann. Neben der normalen Lenkung kann noch auf den Bomben-Modus und den Investigate-Modus umgeschaltet werden. Taucht eine Patrouille auf, wird automatisch in den Pistolen-Modus geschaltet.

Wie sieht es programmtechnisch aus? Zunächst fällt ein gutes Titelbild auf, das leider von einer nervtötenden Melodie abgelöst wird. Die Melodie ist nur mit einem gezielten Axtschlag auf den Computer abschaltbar, sonst nicht. Sonst ist kein weiterer Sound vorhanden. Die Grafik ist auch nur mittelprächtig, ebenso wie die Geschwindigkeit des Programmes. Aber bei diesem Spiel soll wahrscheinlich die Strategie im Vordergrund stehen, deswegen fällt das weniger ins Gewicht. Von den programmtechnischen Mängeln abgesehen, hat das Programm einen guten Eindruck hinterlassen.

Peter Braun

Grafik	**6**
Sound	**4**
Spielwert	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Es ball-ert wieder!

Programm: Re-Bounder, **System:** C-64, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 47 DM (Disk.), **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg; Glass House Games, Felsberg; Computershop München; Joysoft, Köln.
Und hier haben wir nun das ultimative Spiel für alle Tenniscracks, die gerade in einem Alptraum Urlaub machen: **RE-BOUNDER** von **GREMLIN** läßt ihre schlimmsten Wünsche in Erfüllung gehen! Wer schon im ersten Teil dieses Games mit dem Titel *Bounder* feuchte Hände bekam, der wird sich am Nachfolger garantiert die Zähne ausbeißen. Klar, die Story ist die gleiche wie im ersten Teil: Man steuert einen springenden Tennisball über Plattformen und muß aufpassen, daß der kleine Hüpfer nicht danebenspringt. Allerdings gibt's bei RE-BOUNDER jede Menge böse Feinde, die dem Spieler an den Filz wollen, dafür kann der kleine Kerl aber auch um sich ballern. Als weiteres Feature wäre noch zu erwähnen, daß man am Ende jedes Levels einem dicken, fetten Raumschiff gegenübersteht, das natürlich vernichtet werden sollte. Außerdem muß man 16 kleine Bömbchen sammeln, um im großen Showdown am Ende des Spiels den Oberbösewicht in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Zum Glück gibt's nicht nur Ballerei, sondern auch jede Menge Punkte. Für Ausrufezeichen gibt's immer Punkte, für Fragezeichen erhält man entweder viele Punkte oder gar keine. Hüpft man auf ein Kreuz, so kann der Tennisball höher springen, und kommt man auf eine „Pumpstation" (grüner Kern mit grauer Mauer), so kann man durch wildes Joystickrudern den Ball aufpumpen. Schließlich und endlich liegen ab und zu auch noch zwei Buchstaben in der Gegend herum. Springt man auf das „F", so erhält man Feuerkraft, und beim Jump auf das „A" hüllt sich der Ball in einen Schutzpanzer. Mehr kann man doch eigentlich nicht verlangen, oder?
RE-BOUNDER ist also wirklich ein gelungenes Potpourri aus Strategie- und Action-Elementen. Zudem sind Grafik und Animation vom Feinsten und bei einem solchen Spiel wohl auch kaum noch verbesserungsfähig. Der Sound stammt vom guten **Benn Daglish**, der schon für die fantastischen Melodien bei *Krakout* verantwortlich war. Erwähnen muß man noch den Verfasser der Anleitung, der sich schlicht und einfach Robert nennt und in einer Anmerkung als der Typ bezeichnet wird, „der nicht mehr alle Tassen im Schrank hat." Wie gut, wenn man weiß, welche fähigen Leute doch für die Software-Häuser arbeiten...

philipp

ASM HIT

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Schub kann mit der Feuer-Taste reguliert werden. Nebenbei läuft ein Countdown ab. Die verbleibende Zeit nach dem Koppeln wird als Bonus gutgeschrieben. Wenn's kracht, verliert man trotzdem kein Leben und kommt in die nächste Sektion.
Die hätte man sich aber sparen können. Sie ist sozusagen eine Entspannungssektion. Einen aalglatt scrollenden Korridor müssen Sie mit dem Raumschiff durchqueren, bis Ihre Zeit abgelaufen ist. Die Punkte ermessen sich nach der zurückgelegten Strecke. Nix los in diesem Bild! Man fliegt hindurch und gelangt ins zweite Level mit den nächsten vier Sektionen. Von Level zu Level wird es gnadenlos härter. Sind erst einmal drei Level geschafft (T-Shirt ist naßgeschwitzt, Joystick ist bedenklich glitschig...), kann man das Spiel an dem folgenden Level starten. Dafür muß man die Tasten A bis J drücken (A für Level 4, B für Level 7, etc).
Mit LAZER FORCE liegt ein Weltraumspiel vor, das zum Preis von 10 DM sehr gute Qualität bietet. Für Fanatiker dieses Spiele-Genres ist LAZER FORCE genau das Richtige! Die Grafik ist bis auf die letzte Sektion gut gelungen. Das eigene Raumschiff ist etwas klein geraten (es müssen ja genug Aliens auf dem Bildschirm Platz haben!). Der Titelsound ist sehr hörenswert, schade, daß er nicht das ganze Spiel über zu hören ist. Da hört man nämlich nur die üblichen Explosionsgeräusche. Andererseits hat man ja auch während des Spieles auf den Bildschirm zu achten und nicht auf die Musik. Auffälligstes Merkmal von LAZER FORCE ist jedoch die Geschwindigkeit. Selbst bei Geschwindigkeit 1 geht schon gut die Post ab! In wenigen Worten heißt das: Viel Action für wenig Geld!

Peter Braun

Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielablauf	**6**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**11**

Der Kampf in der Röhre

Programm: The Tube, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Quicksilva, England, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Von **QUICKSILVA** hat man ja in letzter Zeit nicht sehr viel gehört, jetzt aber gibt es von diesem Softwarehaus mit dem Hang zu Ballerspielen wieder eine Neuveröffentlichung. **THE TUBE** ist der schlichte Name dieses Shoot-em-up's, wobei mal wieder gute Nerven und vor allen Dingen ein guter Joystick gefordert ist. Von der Ballerei her bietet das Programm eigentlich die üblichen „Standards", als da wären ein Laser, ein Schutzschirm und ein paar Smart-Bombs. Getreu dem Grundsatz „Wenn schon das Spiel nichts Neues bietet, muß wenigstens die Story ausgefeilt sein„ bietet THE TUBE einen recht skurrilen Hintergrund. Ein Raumschiff wird nämlich auf der Rückreise plötzlich eingefangen und findet sich in einer seltsamen Röhre wieder, in der auch noch andere Raumschiffe bzw. Aliens gefangen wurden. Im ersten der acht Level muß man sich zunächst diesen Gegnern erwehren, bevor man sich dann direkt in der Röhre befindet. Dort warten mit der guten alten *Scramble*-Methode verschiedene Raketen und Bömbchen darauf, sich auf das Raumschiff zu stürzen. Klar, daß dabei die eigene Energie schnell draufgeht, hat man doch nur lächerliche 7500 Einheiten davon zur Verfügung. Nach diesem Level wird's allerdings interessant, denn dann dringt man in die „Capture Area" vor. Hier befinden sich viele andere Raumschiffe, deren Energie und Einzelteile ausgeschlachtet werden.

C-64

Spectrum

Durch Andocken an diesen kann der Spieler Energie und die lebenswichtigen Energie-Kristalle bekommen. Letztere sind besonders wichtig, denn die Kristalle werden gebraucht, um das Schiff nach erfolgter Flucht wieder raumfahrtüchtig zu machen. Nach der Capture-Area geht's wie gewohnt weiter. Also, irgendwie fehlt bei diesem Game der nötige Spielwitz und die Spannung, denn ein langatmiges Level gleicht dem anderen, ohne daß sich die Motivation dabei erhöhen würde. Lob muß man allerdings den Programmierern zollen, denn technisch gibt es an THE TUBE kaum was zu meckern. Lediglich bei der Spectrum-Version ruckeln und zuckeln die Aliens im ersten Level doch etwas zu wild über den Bildschirm, aber ansonsten sind auch hier die Grafiken, das Scrolling und die Animation voll in Ordnung. Der Sound paßt sich da nahtlos ein, denn er ist beim C-64 und Specci ungefähr gleich gut. Was soll man also abschließend zu THE TUBE sagen? Ich glaube, das Wort „Durchschnitt" wäre wohl die gerechteste Beurteilung, denn das Programm ist technisch einwandfrei, bietet aber nur mäßigen Spielspaß, denn in den einzelnen Leveln geht einfach viel zu wenig ab, um die für Ballerspiele typischen Spielerreaktionen wie glänzende Augen und schweißnasse Hände zu erzeugen. Also, QUICKSILVA, ein bißchen mehr Action wäre nicht schlecht! *M.R.*

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	8

„Ghostbusters" läßt grüßen...

Programm: Ghost Hunters, **System:** Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Code Masters, England.

Kurze Zeit nachdem ich die Schneider-Kassette des neuen Spiels **GHOST HUNTERS** von **CODE MASTERS** eingelegt hatte, war auch schon das recht ansprechende Titelbild zu sehen, welches ein altes Schloß zeigt. Dann wurde der Hauptteil geladen, und ich warf einen Blick auf die Anleitung (!), welche nicht gerade sehr viel hergibt. Das erste, was mir nach dem kompletten Laden auffiel, war der absolut miserable und nervtötende Titelsound (Die Melodie kam mir außerdem sehr bekannt vor...). Die Soundnote sieben hat das Programm nur aufgrund der ab und zu ertönenden Sprachausgabe bekommen. Als erfreulich wäre noch mitzuteilen, daß das Programm eine Zwei-Spieler Option besitzt. Die Tastenbelegung ist zudem neudefinierbar, und natürlich fehlt auch die Highscore-Liste nicht. Das Spiel selbst ist eine Art Jump & Run- und Ballerspiel - meiner Meinung nach recht gut miteinander kombiniert.

Nachdem im Hauptmenü ein oder zwei Spieler ausgewählt wurden, findet man sich auf dem Spielfeld wieder. Der erste digitalisierte Sprachbrocken ist zu hören: „Ghost Hunters". Ihre Aufgabe ist es nun, alle Geister zu vernichten und immer weiter (höher) in das Schloß zu kommen. Hat man die Zwei-Spieler Option angewählt, steuert einer die Figur, und der andere darf mit einem Fadenkreuz die feindlichen Geister und Dämonen abballern. Spielt man allein, so muß man natürlich beides auf einmal tun, was ganz schön schwer ist.

Nun aber zur Grafik: Die Spielfigur ist hervorragend animiert, aber sie flackert leider etwas. Die Feinde, die natürlich sehr zahlreich vorhanden sind, erreichen gutes Mittelmaß, sind also O.K., was auch für die Hintergrundgrafiken gilt. Als Feinde wären da z.B. Skelette, Spinnen und Ratten. Alle diese linken Kerle ziehen dem Spieler die sogenannte „Macho Energy" ab. Diese kann man aber durch verschiedene Objekte, die in der Gegend herumliegen, wieder auffüllen.

Fazit: GHOST HUNTERS ist ein recht gutes Programm ohne besondere Höhepunkte. Die Animation und Sprachausgabe machen dieses Programm aber zu einem durchaus interessanten Zeitvertreib, bedenkt man den überaus günstigen Preis von 10 DM. Mir hat's jedenfalls gefallen. *Matthias Heldt*

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Parole: Meep, meep!

Programm: Road Runner, **System:** C-64, Atari ST, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), 50 DM (Disk.), 75 DM (ST), **Hersteller:** U.S. Gold, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Computer Shop, Glass House Games.

Meep, meep! Woran denkt man bei diesem Ausruf? Nein, es ist nicht Speedy Gonzales (der wartet noch auf seine Versoftung), sondern der fast schon legendäre **ROAD RUNNER**, der dem Koyoten immer wieder ein Schnippchen schlägt.

Wer die Fernsehgeschichten kennt, dem braucht man über den Spielablauf nicht viel zu erzählen. In diesem **U.S. GOLD**-Game übernehmen Sie den Part des rotierenden ROAD RUNNERS, hinter dem der hungrige, messerwetzende Koyote her ist. Da Sie es verabscheuen, dem fiesen Möpp als Frühstück zu dienen, bleibt Ihnen nur noch die Flucht. Darüber dürfen Sie allerdings Ihren eigenen Magen nicht vergessen. Auf der Strecke liegt genug Vogelfutter, daß Sie restlos vertilgen sollten, ohne allerdings Ihren Verfolger aus den Augen zu lassen.

Beginnen wir also mit dem ersten Level der C-64-Version, die ich näher in Augenschein genommen habe.. Koyote steht schon erwartungsvoll mit Messer und Gabel in der Hand da und wartet auf den „Anpfiff". Jetzt sollten Sie loslegen. Zunächst laufen Sie eine breite Straße entlang. Nehmen Sie alles Futter mit. Wenn Sie keine Mahlzeit ausgelassen haben, gibt es zur Belohnung 10 000 Punkte für den Highscore. Auf der Straße begegnen Ihnen mehrere Autos. Weichen Sie aus, und versuchen Sie, Ihren Verfolger vor eines dieser Fahrzeuge zu locken, damit er überfahren wird (500 Punkte für den Highscore). Danach geht's über einen schmalen Weg ins zweite Level. Achten Sie darauf, daß der Koyote immer „im Bild" ist, da ROAD RUNNER schneller läuft. Sollten Sie nämlich zu schnell gewesen sein, holt Koyote Sie ein, und zwar mit einem Skatboard. Auf dem schmalen Weg gibt's dann nämlich kein Entkommen mehr. Lediglich auf der Straße kann man ihn austricksen, denn nach einiger Zeit verliert er das Vehikel.

Im zweiten Level wird's dann schon etwas haariger. Hier muß zunächst ein serpentinenartiges Labyrinth durchlaufen werden. Koyote verfolgt Sie hier auf einer Rakete. Achten Sie darauf, daß sich seine Route nicht mit der Ihrigen kreuzt. Bei der letzten Serpentinen-Strecke am unteren Bildschirmrand sollten Sie warten, bis Koyote dreimal die Strecke entlanggefahren ist und nach rechts verschwindet. Dann schnell nach links laufen und hoch. Koyote wird Ihnen dicht auf den Fersen hocken. Haben Sie das „Ende" erreicht, explodiert die Rakete, auf der Koyote sitzt, und Ihnen bleibt ein Bruchteil mehr Zeit, das Futter aufzusammeln. Dann geht's schon weiter in ein „richtiges" Labyrinth, das jedoch gut überschaubar ist. Ihr Widersacher folgt Ihnen dort hinein mit einer Sprungfeder. Haben Sie auch das überwunden, wartet noch eine kurze, steinige Strekke auf Sie. Dann geht's ab ins dritte Level. Hier müssen Sie zwischen verschiedenen möglichen Wegen wählen, die sich sehr schnell (wenn das Bild weitergescrollt ist) als Sackgassen herausstellen können. Um dieses Level zu überleben, müssen Sie schon den einzuschlagenden Weg sehr genau kennen. Im vierten Level gibt's dann als Besonderheit noch eine Reihe von Schluchten zu überspringen, nachdem man wieder mal auf der Straße langlaufen muß. Diese vier Szenarien wiederholen sich in den folgenden Leveln immer wieder, nur daß einige „Schikanen" hinzukommen. So gibt es z.B. Minen, die übersprungen (Highscorepunkte) oder umgangen werden müssen. Ein besonders gemeines Utensil, das dem Koyoten zur Verfügung steht, ist ein Art kombiniertes Jetpack mit Flammenwerfer. Die Feuerkugeln, die dieser ausspuckt, haben die unangenehme Begleiterscheinung, den armen ROAD RUNNER fast immer zu erwischen. Joystickartistik und gute Reaktion sind hier gefragt. Nun, für den ROAD RUNNER gibt es neben dem ordinären Vogelfutter noch Limonade einzusammeln, Kanonenkugeln und Minen zu überspringen. Außerdem muß er Autos ausweichen. Natürlich kann es ihm durch geschicktes Manövrieren gelingen, den Koyoten in eine dieser Fallen zu locken. Das ermöglicht dem ROAD RUNNER, noch manchmal um Haaresbreite zu entwischen. Übrigens, auch wenn ROAD RUNNER auf eine Mine gelaufen ist, kann er noch mal mit heiler Haut davonkommen, und zwar dann, wenn Koyote ihn in den Klauen hat und selbst auf eine Mine läuft. In diesem kurzen Moment wird ROAD RUNNER rehabilitiert. Wer schnell reagiert, ist sozusagen noch mal von der Schippe gesprungen.

Die Grafik des Spiels ist in Ordnung, wenn auch ROAD RUNNER manchmal über die Vogelfutterhaufen läuft, ohne sie aufzunehmen. Die Steuerung ist nicht ganz einfach und manchmal etwas ungenau. Zum Sound wird Manfred noch genaueres sagen. Trotzdem macht es Spaß, den Koyoten immer wieder auszutricksen und, die z.T. sehr gute Animation belebt die Charaktere hervorragend. Sehr schön in diesem Zusammenhang ist die „Energieanzeige". Hier frißt sich ROAD RUNNER durch fünf Näpfe mit Vogelfutter. Ist alles alle (Sie haben nicht genügend für Nachschub gesorgt), läßt er seinen Kopf über den Napf hängen und, unser ROAD RUNNER im Spiel streckt die Beine von sich und muß sich vom Koyoten abholen lassen. Insgesamt ist das Spiel sehr hektisch, ein Sammel- und Ausweich-Spiel, das durch die Figuren allerdings seinen ganz besonderen Reiz hat. Fun!

Martina Strack

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	10
Preis/Leistung	8

Heute blau, morgen blau ...

Programm: Dr What, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 26 DM, **Hersteller:** CRL, London, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg

Vor mir liegt **DR WHAT** von **CRL**. Von CRL bin ich seit *Tau Ceti* und *Academy* viel Gutes gewohnt. Nach dem Laden und einer Viertelstunde Einspielzeit bin Ich mir sicher, daß **das** für CRL kein Volltreffer wird. Dr What kann bei weitem nicht mit dem Standard von Tau Ceti und Academy mithalten. Dieses Spiel haut wirklich niemanden um!

Die vier Doktoren Dr. Was, Dr. Wo, Dr. Warum und Dr. Wann sind gut miteinander befreundet. Ihr gemeinsames Hobby: Feste feiern und auf Parties gehen. Und sie haben auch ein gemeinsames Problem: Wie kommen wir nach Hause?

Bei einem kräftigen Rausch die Situation unter Kontrolle zu haben, ist sehr schwierig. Diese Erkenntnis besitzen nun auch die vier Doktoren. Sie finden sich irgendwo im Chaos wieder. Zumindest soll ein unordentliches Haus dieses Chaos darstellen. Jeder der vier Doktoren befindet sich an einer anderen Stelle im Haus. Per Tastendruck kann er jedoch ins Bild gerufen werden. Um aus dieser verzwickten Situation zu gelangen, müssen die vier Doktoren zum Tower of Darabur. Das ist ihre einzige Rettung. Die vielen kleinen Dinge, wie Baseballschläger und Mützen, können ihnen dabei hilfreich sein. Die aufgenommenen Gegenstände werden unten auf dem Bildschirm angezeigt. Bis zu drei Stück können aufgenommen werden. Ein schrumpfendes Männchen zeigt die Lebensenergie jedes Doktors an.

So irren Sie dann mit Ihrer armseligen Figur durch das Haus, auf der Suche nach dem Ausgang. Die mißlungene Grafik, die langsamen Bewegungen und der nicht vorhandene Sound lassen das Spielen zu einer Tortur werden. Dazu kommt noch die „originelle" Spielidee und der Spielwitz. Mich würde es nicht wundern, wenn in einem halben Jahr das Spiel in einem Low-Budget-Label für 10 DM angeboten wird.

Peter Braun

Grafik	6
Sound	2
Spielablauf	5
Motivation	2
Preis/Leistung	3

Helicopter-Flug der 16-Bitter

Programm: Space-Port, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** Ca. 30,– DM, **Hersteller:** reLine, **Bezugsquelle:** U.a. Joysoft, Köln.

Welcher 64er-User erinnert sich nicht an das legendäre *Fort Apocalypse?* Ein absoluter Renner auf dem C-64, der in jedem Sortiment eines Freaks zu finden ist. Was liegt also näher, als dieses Spiel der Zeit anzupassen und auf den verbesserten Computern von Commodore und Atari zu produzieren? Holger Gehrmann und Uwe Grabosch, die mit **reLine** ihren Sitz in Hannover haben, lassen nun mit **SPACE PORT** eine verbesserte Version des Oldies auf dem Software-Markt erscheinen. Für uns Grund genug, das Spielchen mal etwas genauer zu betrachten.

Ich schwing' mich also in meine Pilotenjacke. Aus dem Computer ertönt noch der Sound vom Vorspann, bevor es richtig losgeht. Ein kleiner Druck auf den Feuerknopf, und ab geht's. Am Steuerknüppel sitzend steige ich mit der kleinen, aber kampfstarken Libelle in die Lüfte. Leider hat man mich in einem äußerst gefährlichen Gebiet ausgesetzt. Außerdem scheint der Hubschrauber auch nicht mehr das neueste Modell zu sein, da er kaum an Höhe gewinnt. Hauchdünn geht es über die erste Erhebung hinweg. Hinter diesem Huppel erwartet mich ein feuerspuckender Vulkan. Doch im Hubschrauber groß geworden, bereitet mir auch dieses Hindernis keine Schwierigkeiten. Hier ist halt Geduld gefragt! Jetzt nur nicht leichtsinnig werden. Der folgende Baum ist nur in optimaler Flughöhe zu bewältigen. Na, endlich! Der erste Bombeneinsatz ist gefragt. Das Tor zur Höhle muß freigeschossen werden. Nachdem ich mir genügend Platz verschafft habe, geht es in die Finsternis. Hier scheint die Panik keine Grenzen zu kennen. Zunächst muß die von links nach rechts wandernde Bombe noch abgeschossen werden, dann kommt es auf das fliegerische Geschick an. Rechts sitzt eine schwenkbare Kanone, die unverhofft auf mich anlegt. Aus dem Höhlenboden stoßen Metallstäbe rhythmisch hervor. Dadurch wird die Einflugschneise zu der Plattform an der linken Seite verdammt eng. Jetzt scheint der Zeitpunkt gekommen zu sein, wo ich es packen kann. Jawohl, das erste Ziel ist erreicht! Somit ist auch der erste Mann gerettet, der auf dieser Plattform auf mich gewartet hat. Doch dürfen wir jetzt keine Zeit verlieren, denn immerhin warten noch weitere vier Leute auf mein Erscheinen! An dieser Stelle wollen wir uns mal ausblenden. Am Ende gelang es mir, drei Personen aus der Höhle zu retten - zu wenig!

Ich versuchte mich nochmals an diesem Spiel. Diesmal mit dem Trainer. Das Ergebnis änderte sich leider nicht. Zwar konnte mein Hubschrauber ruhig getroffen werden (es waren ja genug vorhanden), aber das Zeitlimit machte mir einen Strich durch die Rechnung.

Bleibt festzuhalten, daß dieses Spiel nur etwas für Leute mit sehr viel Feingefühl ist. Die Steuerung erfordert ein absolutes Höchstmaß an Geschick, sonst hat man keine Chance Was allerdings nicht bedeuten soll, daß die Spielaufgabe nicht zu erfüllen sei. Doch könnte es vorkommen, daß man schnell die Lust verliert, wenn man immer und immer wieder sein Ziel nicht erreicht. Auch, daß die Spielidee nicht die neuste ist, habe ich schon zu Beginn erwähnt. Warum soll eigentlich ein gutes Spiel nicht auch auf dem Amiga und Atari ST sehr reizvoll sein?

Hervorzuheben bleibt die Spitzengrafik, die auf beiden Rechnern gleich gut ist. Besser kann es wohl kaum sein. Das trifft auch auf den Sound zu, zumindest, was den Amiga angeht. Hier kann man den Vorspann ruhig einmal genüßlich durchlaufen lassen. Das Hubschraubergeräusch kann man als geradezu perfekt bezeichnen. Leider nur auf dem Amiga, denn was man auf dem Atari zu hören bekommt, läßt einen ein anderes Spiel vermuten. Vielleicht wäre man hier besser beraten, wenn man zwei Disketten und nicht eine nehmen würde. Insgesamt ist SPACE PORT als gut zu bezeichnen!

Thomas Brandt

Grafik	10
Sound	3(Ata)/9(Ami)
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Zwei-Level-Game

Programm: Xadium, **System:** C16/+4, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Bezugsquelle:** u.a. T.S.Datensysteme, Nürnberg.

Augenfeindlich! Das ist das erste Stichwort, das mir bei **XADIUM** einem neuen **MASTERTRONIC**-Game einfällt. Das Spielchen besteht aus insgesamt zwei verschiedenen Teilen, wobei Teil eins (Level eins) zunächst überwunden werden muß, und das ist schwieriger als man zunächst annehmen mag. Sie steuern dabei ein großes Raumschiff, mit dem Sie die vor Ihnen auftauchenden, durch zwei Balken begrenzten Tore durchfliegen müssen. Zuweilen wird der Torabstand recht klein, das eigentliche Problem ist aber die vorgegebene Zeit, in der Sie dieses schaffen müssen. Nach mehreren Anläufen tritt dann der obengenannte augenfeindliche Effekt ein, der wohl hauptsächlich auf das Konto des ruckelhaften Scrollings in Zusammenhang mit der Farbwahl geht.

Außerdem zeigte sich noch eine unangenehme Begleiterscheinung: Ist man mal voll gegen einen der Torpfosten gebrettert, kann es passieren, daß das Schiff nicht mehr loskommt. So bleibt nur übrig, zuzusehen, wie die Zeit verrinnt. Der zweite Teil besteht aus einem altbekannten Höhlenspielchen. Das Raumschiff muß hier durch Gänge geleitet werden, wo so manche Aufgabe auf den Piloten wartet. Insgesamt gesehen ist das Game für den C-16 nicht schlecht. Leider nur schade, daß der erste Level so flimmerig ist, daß man nach einiger Zeit nicht mehr hinsehen mag. Als großes Plus ist allerdings der Sound zu nennen. Selten hört man einen solchen Titelsound auf dem „kleinen" Commodore. Fazit: Trotz guter Gestaltung nur mittelprächtig.

Martina Strack

Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	8

OLDIE IM OKTOBER

Frankie goes to Hollywood auf Software in Action!

Der Hit der bekannten englischen Rockpopgruppe F.G.T.H. kann auf Software als Action-Adventure-Spiel nacherlebt werden. In einem abwechslungsreichen Spiel mit einem breiten Spektrum an Handlungsmöglichkeiten soll ein Mordfall gelöst werden.

Programm: Frankie goes to Hollywood, **System: C64/128,Spectrum, Schneider, Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Ocean

Was sich hinter der Abkürzung FGTH verbirgt, dürfte heutzutage fast jedem Kind bekannt sein. Diese Abkürzung stellt nichts anderes als die Initialien der englischen Supergruppe „Frankie goes to Hollywood" dar. Wer kennt sie nicht, die ausgeflippten Jungs von der Insel? Zwar ist es im Moment ein wenig ruhiger um die Truppe geworden. Dennoch ist nach solchen Knüllern wie „Relax" (trotz Indizierung wochenlang Nummer 1 in den britischen Charts) und „Welcome to the Pleasuredome" jederzeit mit ihnen zu rechnen. Im Jahre 1985 herrschte auf jeden Fall ein regelrechtes Frankie-Fieber. Da kamen einige findige Köpfe auf die Idee, diese Sympathie für ein Computerspiel ausnutzen. Damit war unser heutiger Oldie geboren. Sein Name: **FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD** - Welcome to the Pleasuredome.

Die Story ist im Gegensatz zu manch anderem Spiel schnell erzählt. Ihre „einzige" Aufgabe ist es, in den Pleasuredome zu gelangen, um dort zu einem richtigen (einem hundertprozentigen) Wesen zu werden.

So schnell ist die Story eines der besten Spiele, das mein C64 je gesehen hat, umrissen. FGTH in eine bestimmte Kategorie einzuordnen, wäre eine schwierige Aufgabe, da dieses Spiel von jedem ein bißchen enthält. Ich würde es als ein strategiereiches Actionadventure bezeichnen, in dem zum ersten Mal die Idee des Spiels im Spiel realisiert wurde (doch dazu später mehr).

Sie, d.h. eine ca. 4.67 cm große Figur (Sharp 14' Monitor – notfalls nachmessen), starten ihren Trip zum Pleasuredome in einem typisch englischen Vorstadtviertel. Also nichts wie rein in das erste Haus (am besten durch die Tür). Im Flur angelangt kann man nun entweder die Küche oder das Wohnzimmer betreten. Dieser Aufbau wiederholt sich nun in jedem der typisch englischen Reihenhäuser. In den einzelnen Zimmern kann man nun nach Herzenslust in Schränken, Schubladen und sonstigen Aufbewahrungsorten herumkramen. Mittels eines Windows werden dann die darin enthaltenen Gegenstände dargestellt und mit Hilfe einer Hand aufgenommen. Der aufgenommene Gegenstand wird dann in einem Fundwindow angezeigt. Jederzeit, wenn man dieses Window wiederaufruft, kann man durch ein einfaches Anklicken des Gegenstandes diesen benutzen. Ihr seelischer Zustand, der in der rechten unteren Ecke in Form von 4 Balken dargestellt wird, wird durch derartige Funde und sinnvolle Benutzung der Gegenstände erhöht (ein wichtiger Schritt zum Hundertprozentigen).

Finden Sie bei Ihrem Herumstöbern eine Videokassette, sollten Sie diese aufnehmen und mit dieser zum nächsten TV laufen (es empfehlen sich Fernseher, die auf der linken Seite des Wohnzimmers stehen). Nun stellen sie sich vor den Fernseher und klicken auf dem Fundwindow die Videokassette an. Darauf öffnet sich für ein paar Sekunden ein Window, in das sie einfach hineinlaufen müssen. Haben sie dies geschafft, so erwartet sie das Spiel im Spiel.

Sie gelangen in eine ganz andere Spielebene, in der kleinere, aber trotzdem nette Spielchen auf Sie warten. Lösen sie ein Spiel, öffnet sich ein weiteres Window, in dem ein weiteres Spiel wartet. Bei manchen Spielen erwies sich ein im Flur mancher Häuser hängender Frack als sehr nützlich, denn im Spiel verwandelte er sich plötzlich in einen Schutzanzug, der vor Schüssen schützte.

Schaffen sie eine Aufgabe nicht, so geht es wieder zurück in die „Realität". Doch hier warten noch viele andere Aufgaben auf Sie. In einem der Wohnzimmer scheint eine Leiche auf dem Teppich (der schöne Teppich) regelrecht auf sie gewartet zu haben. Haben sie diese gefunden, gilt es Sherlock Holmes oder besser Miss Marple zu spielen. Beim Betreten der einzelnen Räume erhalten Sie Hinweise zu dem Mordfall. Nach und nach können Sie verdächtige Personen ausschliessen, bis nur noch der Mörder übrigbleibt. Wenn Sie nun zur Leiche zurückkehren und den richtigen Täter gefunden haben, so sind Ihnen wieder einige Prozente sicher.

Um nun aber zum Pleasuredome zu gelangen, müssen Sie erst einmal den Eingang in die geheimen Gänge finden. Dazu brauchen Sie aber einen Schlüssel, um die Eingangstür zu öffnen. Der Eingang befindet sich in einem Wohnzimmer mit zwei Türen, wobei die rechte der verschlossene Eingang ist. Durch diesen gelangen sie in ein Labyrinth, an dessen Ende sich der Pleasuredome befindet. Doch der Weg dorthin ist sehr lang und birgt viele Gefahren und Aufgaben.

Ich hoffe, ich habe ihnen mit diesem Bericht den Mund schön wässrig gemacht. Es lohnt sich wirklich FGTH zu spielen. Denn auch Grafik und Sound hinken dem Spielablauf keinesfalls hinterher. Im Jahre 1985 war die Grafik absolute Spitzenklasse. Die Prädikate detailliert und fantastisch animiert gaben damals meinen Eindruck wieder. Doch auch zwei Jahre später kann FGTH sich noch mit den meisten Programmen messen lassen. Der Sound beinhaltet unter anderem viele Stückchen von der Gruppe FGTH und ist auch sehr gut gelungen. Besonders hoch ist der Spielablauf anzusiedeln. Denn die Idee des Spiels im Spiel wurde hier zum ersten Mal verwirklicht. Die Motivation ist dementsprechend hoch, da es einfach immer wieder aufregend ist FGTH zu spielen.

Thorsten Blum

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation/Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**9**

ANGRIFF DER MUTANTEN

MEAN CITY

Eine Katastrophe mit verheerenden Ausmaßen hat stattgefunden…

Und doch:
Es gibt Überlebende! Es sind Mutanten, menschenähnliche Geschöpfe, grausam und gefährlich. Sie haben sich in ihren Enklaven zusammengerottet und sind bereit zum Angriff – gegen Sie!

Das spannende Arcade-Game für Leute ohne Nerven

QUICKSILVA

- Arcade-Game
- 1 oder 2 Spieler
- hervorragendes Scrolling
- geteilter Bildschirm
- deutsche Anleitung

Wer wissen will, was wir außer Mean City noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne Prospekte zu.

Name ____________

Straße ____________

PLZ ______ Ort ______

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft
Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

Sport-Kaleidoskop

Trimm Dich Fit mit dem C-16!

Programm: Sommer Olympiade, **System:** C-16, C-116, Plus/4, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen.

Nächstes Jahr ist es wieder soweit! Die Olympischen Spiele ziehen wieder zahlreiche Sportler und Sportfans in ihren Bann. Wer sich die Wartezeit bis 1988 verkürzen will, kann dies ja mit **SOMMER OLYMPIADE** von **KINGSOFT** tun. Wer einen der obengenannten Computer besitzt, und von Kingsoft schon *Winter Olympiade* kennt, wird sicher heute noch bei Kingsoft anrufen und sich Sommer Olympiade bestellen.

Ich habe mir die Diskettenversion auf dem Plus/4 zu Gemüte geführt. Die Diskettenversion unterscheidet sich von der Kassettenversion lediglich darin, daß man bei der Kassettenversion zum Laden der Disziplinen erst den richtigen Zählwerksstand finden muß. Dank eingebautem Turbo Tape dauert das Nachladen von Cassette jedoch nie länger als zwei Minuten. Bei der Diskette geht es zwar noch schneller, aber die Ladezeiten sind ja nicht so lang, daß man sich gleich wieder darüber aufregen müßte.

Knapp 20 Sekunden Ladezeit benötigt der Computer, bis er ein Kingsoft-Emblem auf dem Bildschirm zusammenbaut, und oben darauf einen olympischen Läufer setzt. Das Bild fährt wieder auseinander, und dann erscheinen noch einige weitere schöne Bilder, die das Programm und die Autoren kurz vorstellen. Keine Angst, das dauert nicht lange und ist auch nicht lästig. Nach weiteren 20 Sekunden Ladezeit kommt dann der obligatorische olympische Läufer, herrlich animiert, in das ebenso schöne Stadion gelaufen und entzündet das olympische Feuer. Ein paar Tauben fliegen durchs Bild und eine Hymne wird gespielt. Es sieht ja alles so schön friedlich aus!

Mit einem Druck auf den Feuerknopf (Joystick immer in Port 2) verlässt man die Eröffnungszeremonie, und das Hauptmenü wird nachgeladen. Die sehr kurze Ladezeit begleitet uns noch über das ganze Spiel. Das Menü bietet dem Spieler eine große Auswahl. Man kann Sommer Olympiade mit bis zu vier (!) Spielern spielen, allerdings höchstens mit zwei Joysticks in jeder Disziplin. Vor dem eigentlichen Spielbeginn kann man noch einzelne Disziplinen auswählen, die man erst mal üben möchte. Es ist ja noch kein Meister vom Himmel gefallen! Um alle Hoffnungen zu begraben, kann man sich ja auch mal die aktuellen Weltrekorde jeder Disziplin ansehen. Außerdem bietet das Menü die Möglichkeit, alle Weltrekorde auf Kassette oder Diskette abzuspeichern.

Wenn Ihnen die Eröffnungszeremonie gefallen hat, können Sie dies noch einmal wiederholen. Und wenn Sie's gar nicht mehr abwarten können, dann steht Ihnen die Möglichkeit offen, sich gleich die Schlußzeremonie anzusehen. Ganz wie Sie möchten! Es ist inzwischen Abend geworden, das olympische Feuer erlischt langsam unter einem Riesen-Kingsoft-Symbol. Dann das Stadion bei Nacht. Während ein Feuerwerk entzündet wird, kommt zuerst ein Dressur-Reiter ins Bild geritten (natürlich auf einem hervorragend animierten Pferd), ihm folgen die Repräsentanten der teilnehmenden 12 Staaten mit ihrer Landesflagge. Alle Figuren sind detailliert dargestellt und sehen grafisch sehr sehr gut aus. Nachdem diese vorübergezogen sind, fliegt noch ein Ballon (vielleicht die „Fly Virgin"???) durchs Bild, und die Zeremonie ist beendet. Widmen wir uns nun endlich unserer sportlichen Betätigung. Wir sind ganz mutig, und wollen uns gleich in allen Disziplinen versuchen. Also wählen wir den entsprechenden Menüpunkt und drücken Feuer. Jetzt kann man den Namen eingeben und die Nationalität wählen, die entsprechenden Fahnen erscheinen dann und eine Nationalhymne wird auch gespielt (wo allerdings das Land Kingsoft liegt, habe ich auf keiner Karte gefunden, eine Fahne gibt's aber schon...).

Wir beginnen mit Schmetterling-Schwimmen. Ein schönes Schwimm-Stadion erscheint und kurz darauf wird das Rennen, das auf zwei Bahnen stattfindet, mit Countdown gestartet. Per Joystickbewegung nach oben hechtet mein Schwimmer ins Wasser. Beim Schwimmen muß man den Joystick im Takt der Arme rechts/links bewegen. Wenn der Sauerstoffvorrat, der durch einen grünen Balken angezeigt wird, bedrohlich gering ist, taucht mein Schwimmer per Joystick/oben kurz auf, um Luft zu schnappen. Dann kann er weiter schwimmen. Den zweiten Schwimmer meiner Staffel starte ich ebenso wie den ersten, sobald der erste den Beckenrand erreicht hat. Diese Disziplin verlangt nicht allzuviel vom Joystick, er wird ganz bleiben.

ASM HIT

Danach geht's zum Stabhochsprung. Der Computer blendet die Arena ein und fragt, ob ich bei vier Metern beginnen möchte. Wenn nicht, dann erhöht er schrittweise um 20 Zentimeter. Der Sportler kommt von links ins Bild gerannt und mit Joystick/unten senkt sich der Stab Richtung Loch. Mal trifft er früher auf, mal später...Falls er aber doch mal das Loch getroffen haben sollte, startet der mutige Sportler mit Joystick/oben seinen Aufschwung. Ist der Sportler am obersten Punkt angelangt, wird noch ein bißchen am Joystick gewackelt und der Sportler plumpst locker in die Matte. Drei Versuche hat man zur Verfügung.

Speerwerfen dagegen ist einfacher. Am Ende der Laufbahn steht der Werfer und wartet darauf, daß wir ihn in Bewegung setzen. Dazu muß man möglichst schnell auf den Feuerknopf drücken. Wenn der Werfer am Anfang der Laufbahn ist, drückt man mit Joystick/links den Speer in den gewünschten Winkel und läßt den Speer dann fliegen. Man sollte darauf achten, daß man die Abwurflinie nicht übertritt.

Das Szenario wechselt bei Tontaubenschiessen. Viel Rasen liegt nun vor uns, und von beiden Seiten kommen die Tonscheiben geflogen. Mit dem Joystick plaziert man nun das Fadenkreuz und ballert die Teile ab. Insgesamt acht Serien kommen geflogen. Jede Serie besteht aus fünf Tontauben, für die auch nicht mehr als fünf Kugeln zur Verfügung stehen. Kein leichtes Unterfangen, da auch noch jede Menge Wind herrscht, der das Fadenkreuz ein wenig abtreibt. Man benötigt schon mehrere Versuche, bis man alle erfolgreich abgeschossen hat.
Weiter geht's mit Turmspringen. Vier Sprungmöglichkeiten stehen zur Verfügung: Vorwärts, Rückwärts, Wenden oder Drehen. Man hat zwei Versuche, einen vom 10 Meter Turm, einen vom 5 Meter Turm. Joystick/oben ergibt eine halbgeöffnete Drehung, links eine geschlossene, rechts eine leichtgeöffnete, langsame Drehung und Joystick/unten - Ausstrecken vorm Eintauchen. Fünf Kampfrichter entscheiden über den Erfolg Ihres Versuches. Die Bewertung multipliziert sich noch mit der Schwierigkeit des Versuches. Ich will nochmals zwischendurch bemerken, daß die Grafik an Brillianz und Farbenvielfalt zwischendurch nie abgenommen hat. Die Grafik ist durchweg spitze! Die Möglichkeiten dieses Computers wurden voll ausgenutzt!
Bis zur vorletzten Disziplin haben wir uns schon vorgekämpft. Nun dürfen wir uns aufs Rad schwingen. Radrennen ist angesagt (dies ist übrigens die einzige Disziplin, die ich auf Anhieb gegen den Computer gewann). Man tritt in die Pedale, indem man den Joystick im Uhrzeigersinn dreht. Den Dreh hat man schnell raus. Unterwegs kommt man noch an ein paar Häusern vorbei. Die Animation ist gut und das Scrolling auch.
Bei Gewichtheben wird's wieder ein wenig komplizierter. Zuerst wählt man das Gewicht (kleine Schwarzeneggers fangen bei 225 KG an...). Man hat je zwei Versuche im Reißen und im Stoßen. Das Reißen ist einfacher als das Stoßen. Man drückt den Joystick nach unten, um die Stange zu greifen, dann nach oben, um die Stange zu heben. In Schulterhöhe drücken Sie nochmal kurz nach unten und dann nach oben. Bei kleineren Gewichten klappt das ganz locker. Wenn das Gewicht oben ist, müssen Sie am Joystick „ruddeln", bis drei Lampen aufleuchten. Dann läßt der Sieger das Gewicht fallen und reißt erfolgreich seine Arme in die Höhe. Beim Stoßen muß das Gewicht zweimal umgesetzt werden, also insgesamt dreimal Joystick unten/oben.
Natürlich darf bei einem solchen Spiel auch eine Medaillenwertung nicht fehlen. Sie erscheint zum Schluß einer jeden Disziplin. Alle Kontrahenten stehen dann auf einem Siegerpodest und unten wird die Verteilung der Medaillen angegeben.
Sommer Olympiade ist der erhoffte Nachfolger zu Winter Olympiade, der sicherlich genauso, wenn nicht sogar noch mehr einschlagen wird. Die von den Programmierern etwas vernachlässigten C-16/116- und Plus/4-Besitzer erhalten hier ein Superprogramm für ihren Computer, das dessen Möglichkeiten, was Sound, Grafik und Geschwindigkeit betrifft, voll ausnutzt. Auch in punkto Komfort bleibt, zumindest in der Disketten-Version nichts, aber auch wirklich nichts zu wünschen übrig. Etwas anders dürfte das bei der Kassetten-Version sein. Das Nachladen ist aber wirklich das einzige Manko! Es bleibt zu hoffen, daß Kingsoft in Zukunft noch weitere Superprogramme auf den Markt bringt. *Peter Braun*

Grafik	11
Sound	9
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	10

In die Vollen

Programm: Ten Pin Challenge, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Atlantis Software, England.

ATLANTIS SOFTWARE bringt mit **TEN PIN CHALLENGE** eine Bowling-Simulation auf den dichtbesetzten Software-Markt. Ob das Programm Überlebenschancen hat, zeigt der nachfolgende Test:
Also, zuerst einmal die Erwartungen herunterschrauben. Das hängt aber nicht allein vom Preis ab, auch für 30 DM bekommt man Murks. Viele Low-Budget-Programme sind aber auch nicht viel mehr wert als 10 DM. Was kriegt man geboten bei TEN PIN CHALLENGE? Zunächst einmal die Möglichkeit, das Programm mit vier Spielern spielen zu können. Was aber tun, wenn schon der erste Spieler sich langweilt?
Vor uns liegt die Bowlingbahn. Im mittleren Drittel des Bildschirmes sieht man nebeneinander drei Bowlingbahnen mit ihren Kegeln (na wenn da keine Atmosphäre aufkommt...?). Das ganze obere Drittel wird von der Punkteanzeige ausgenutzt. Und im unteren Drittel findet man den Kegelbruder. Man sieht ihn nebst Bahn und Bowlingkugeln von der Seite. Unser Kegelbruder sieht ganz gut aus, und die Animation geht auch noch. Die mittlere der drei Bowlingbahnen darüber gehört zu uns. Dort steht auch ein Fadenkreuz. Das Fadenkreuz läßt sich nach rechts und links verschieben. Es soll in etwa die Wurfrichtung andeuten. Es ist allerdings auch möglich, daß die Kugel trotz festgelegtem Fadenkreuz woandershin rollt. Hat man sich auf eine Richtung festgelegt, muß man noch eine Taste drücken, und ein Zeiger flitzt auf einer Scheibe los. Den Zeiger auf eine bestimmte Position zu drücken, ist mir aber nie gelungen, er dreht sich einfach zu schnell. Somit bleibt das dem Zufall überlassen. Dann muß man noch die Wurfstärke bestimmen. Jenachdem, wie lange man die Taste gedrückt hält, wirft man auch immer fester. Hat man allen Ernstes mal alle Kugeln umgeworfen, werden diese wieder aufgestellt, und die Sache geht wieder von vorne los.
Diese Wahnsinnsaction und die knisternde Spannung haben mich ja fast vom Hocker gehauen. Das Spiel ist ja beinahe so interessant wie „Das Wort zum Sonntag". Wenn ich mal wieder abends nicht einschlafen sollte, werde ich ganz einfach TEN PIN CHALLENGE spielen. Das hilft bestimmt!
Unter uns gesagt, da helfen auch keine SAVE-Option und Highscore-Tabelle. Selbst wenn die Anleitung noch die Punktverteilung bei den Würfen erklärt, macht dies das Spiel nicht interessanter. Auch für 10 DM kann man Besseres verlangen. Die Grafik ist unter Standard, vom Sound will ich mal ganz schweigen. Bei dem „abwechslungsreichen" Spielverlauf fehlt die Spannung natürlich ganz. Da gibt's viel Besseres! *Peter Braun*

Animation	6
Sound	2
Realitätsnähe	2
Spaß/Spannung	3
Preis/Leistung	5

Wimbledon live

Nach McEnroe und Mayotte kämpft Bumm-Bumm Brandy nun gegen Nintendo!

Programm: Nintendo Tennis, **System:** Nintendo, **Preis:** ca. 65,-DM (Modul), **Hersteller:** Nintendo (Japan), **Bezugsquelle:** Yeno Spielwarenhandels GmbH, Ottensener Str. 126, 2000 Hamburg 54. Tel: 040/ 5401217

Es ist wieder soweit! Der Heilige Rasen von Wimbledon wird zwei Wochen lang bis auf den letzten Grashalm niedergewalzt. Mit was? Mit absolutem Spitzentennis der Marke **NINTENDO!** Mit diesem Spiel-Computer können Sie sich Wimbledon ins gesegnete Heim holen. Das beste Tennis-Game, was uns bisher in die Finger gekommen ist. Seit Ewigkeiten ist dieses Spiel ein Dauerrenner in den Spielhallen, und Sie können sich dieses Super-Game jetzt in die gute Stube holen.

Doch kommen wir zum eigentlichen Turnier! Folgende Paarungen stehen heute auf dem Programm: Bum-Bum Brandy (Nr.444) vs Nintendo (Nr.1) und Brandy/Kleimann (Nr. 999 der Computer-Weltrangliste) gegen Seguso/Flach!

Das Level im Einzel liegt mit 5 verdammt hoch! Für Bum-Bum zu hoch! Nintendo entscheidet das Semi-Finale mit 6-0; 6-1 klar für sich. Schade! Die letzte deutsche Hoffnung im Einzel ausgeschieden.

Aber im Doppel haben wir noch ein heißes Eisen im Feuer. Das Duo Brandy/Kleimann hat bis zum Halbfinale durchweg überzeugende Siege landen können. Jetzt steht ihnen allerdings die härteste Bewährungsprobe bevor. Die Vorjahres-Sieger Seguso/Flach sind ihre Gegner.

Das Match beginnt mit Aufschlag Brandt. Gleich ein Bomben-Start. Das deutsche Duo bringt das erste Service zu Null durch. Auch die Gegner bringen ihr erstes Service einwandfrei durch. Doch im dritten Spiel scheint sich etwas zu tun. Break Point für Seguso/Flach gegen den aufschlagenden Kleimann, und da ist es passiert - das erste Break gegen das deutsche Team. Kampf ist in diesem Match Trumpf! Beim Stande von 5:4 serviert Seguso - 15-40! Zwei Break Points für Brandt/Kleimann. Der erste sitzt und der erste Satz bleibt weiterhin offen - wir sind wieder im Match! Es geht kein Weg dran vorbei, der erste Satz wird im Tie-Break entschieden. Ein herrlicher Volley beendet den ersten Satz zugunsten der deutschen Cracks.

Der zweite Satz könnte schon die Entscheidung bringen, doch die Amerikaner nutzen eine kurze Schwächeperiode von Brandt/Kleimann und gleichen nach Sätzen aus. Jetzt kommt es drauf an! Auch der entscheidene Satz geht wieder bis in den Tie-Break.

Kleimann schlägt beim Stande von 5:3 für die Amerikaner auf. Es folgt ein Return von Flach die Linie entlang. Brandt hechtet sich nach dem Ball und bringt ihn gerade noch über das Netz. Der Ball trifft genau die Linie - out! Der Schrei des Linienrichters fährt allen durch die Knochen. Brandt und Kleimann diskutieren längere Zeit mit dem Schiedsrichter - nichts zu machen. Der alte Kampfgeist steigt bei den beiden deutschen Akteuren bis ins Unermeßliche. Zwei bärige Returns halten das Match offen. Mit einem As wehrt Brandt auch den dritten Matchball ab und holt seinerseits den ersten Matchball. Ein hervorragender Cross-Return von Kleimann paßt genau! Das ASM-Duo hat es geschafft. Spiel, Satz und Sieg für Brandt/Kleimann!

Leider konnten wir die Sieger auch vier Tage nach dem Wimbledonsieg nicht vor die Kamera zu einem Interview bewegen, so daß sie bis zum heutigen Tage unerkannt blieben.

Vom Spiel zum Computer(-Spiel)! Dieses Tennis-Game ist das absolut beste, was wir bisher in dieser Form zu sehen bekamen. Sie können sich bei diesem Spiel wie auf dem Tennisplatz bewegen. In alle Richtungen laufen, den Aufschlag variieren, Passierbälle, Lobs oder Volleys spielen - einfach alles ist möglich! Die Grafik ist entsprechend gut!

Daraus ergibt sich auch die tolle Bewertung!

Thomas Brandt

Animation	11
Sound	6
Realitätsnähe	11
Spaß/Spannung	12
Preis/Leistung	11

Und was sagt der **Manfred** dazu?

Klasse-Spiel, herrliche Grafik, gute Animation - nur: an der Seite von Brandy zu spielen, ist schon sehr anstrengend. Dieser alte Motzkopf!

ASM HIT

Voll daneben!

Programm: Kick Boxing, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird, England.

Inzwischen dürften ja auch in deutschen Landen eine ganze Menge Low-Budget-geschädigte Spiele-Freaks durch die Gegend laufen, denn leider mangelt es den Billiggames sehr oft an Qualität. Für die Spectrum-User hat **FIREBIRD** nun ein Programm namens **KICKBOXING** auf den Markt gebracht, bei dem es auch besonders bei letzterem Punkt hapert. KICKBOXING verdammt den Spieler dazu, eine Reihe von Gegnern mit gut angebrachten Boxtritten oder Karateschlägen auf die Matte zu legen. Interessant ist diese Mischung ja, aber was sich da an Technik auf dem Bildschirm anbringen läßt, ist wirklich zum Grausen. Kaum startet man das Spiel, so wird man auch schon gnadenlos auf einem Hof vom ersten Gegner attackiert. Leider war es mir unmöglich, auf diese Angriffe mit gezielten Gegenschlägen zu antworten, denn es war einfach nicht zu erkennen, in welcher Position ich meinen Gegner am besten treffen konnte. Auch ist das Repertoire der Schläge ziemlich dünn, so daß kaum Spielspaß aufkam. Beide Kämpfer besitzen übrigens eine Energieleiste, wobei natürlich derjenige die Waffen strecken muß, der keine Energie mehr hat. Um dem Trommelfeuer des Feindes zu entgehen, braucht man aber nur auszuweichen, und schon füllt sich die Energieleiste wie von Geisterhand wieder auf.

Eines muß man dem Game aber lassen: Die Grafik ist wirklich sehenswert. Die einzelnen Backgrounds wirken sehr exotisch und würden auch das richtige Spiele-Feeling aufkommen, wenn nicht - tja, wenn nicht der ganze Rest des Programms so übel wäre. Nahtlos in den schlechten Gesamteindruck fügt sich übrigens auch der Sound ein, denn der besteht lediglich aus dumpfen Trittgeräuschen, alles andere muß man sich denken. Also Leute, behaltet Eure zehn Märker lieber im Portemonnaie

M.R.

Animation	7
Sound	2
Realitätsnähe	4
Spaß/Spannung	3
Preis/Leistung	4

That's British, wer kapiert's?

Programm: Test Cricket, **System:** BBC/Electron, C-64, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.) & ca. 40 Mark (Disc), **Hersteller: Audiogenic, Reading, England, Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

Diese Sportart ist typisch britisch! Sie ist **nur** in Ländern des ehemaligen Englischen Commonwealth zuhause. Deshalb würde ich dem **AUDIOGENIC**-Produkt **TEST CRICKET** hierzulande kaum Chancen geben. All die „Innings", die „Bowling Figures" oder „Batsmen" sind für uns nur leere Worte. Dennoch: Mag ja sein, daß sich jemand für diese Sportsimulation interessiert, für die ein weiterer Cricket-Star (neben Ian Botham) seinen Namen hergab.

Wir haben die Möglichkeit, zwei verschiedene Modes zu wählen, welche beide gleichermaßen wichtig für das Spiel sind: Zunächst einmal muß die „Simulation" her! Es wird das Team gewählt. Zur weiteren Disposition stehen: Das Eintage-Match (nur ein Inning pro Team möglich) oder das sogenannte „Test-Match" (was üblicherweise ausgetragen wird), wo zwei Innings und eine unbegrenzte Zahl der Umläufe möglich ist. Desweiteren kann die Position des Batsman (des Rückschlägers) bestimmt werden. Mit Stick nach vorn spielt er aggressiv; Stick nach hinten, und er verhält sich etwas defensiver. Ebenso wird die Taktik des Werfers („Bowlers") bestimmt, der versuchen muß, die drei kleinen Hölzchen, die zu einer Art Stapel aufgebaut sind zu treffen. Der Batsman steht quasi als „Torhüter" vor diesen Dingern.

TEST CRICKET läßt sich fortan im Action-Mode praktizieren, wobei die Rollen ständig wechseln und die Art der Stick-Bewegung von entscheidender Bedeutung ist. Hat man einmal den Feuerknopf zu früh gedrückt, schlägt man als Batsman ins Leere. Die Folge: Die Hölzchen fallen wie ein Kartenhaus in sich zusammen. So einfach ist das, oder? Wer mehr über Cricket erfahren möchte, sollte sich vielleicht vorher ein Büchlein besorgen oder - wenn möglich - ein Spiel besuchen. Wo, das ist eine Frage des Geldbeutels - ich hörte, in Australien hat man besonders starke Teams ... Die vorliegende C-64-Version bereitete mir schon solche Schwierigkeiten, daß ich erst gar nicht in die BBC/Electron-Fassung mehr reinschauen mochte. Die Grafiken sind allerdings sehr schön, die Bewegungsabläufe der Spieler im weißen Dress sehr realistisch und die Steuerbarkeit ausgezeichnet. Nur schade, daß man so wenig vom Volkssport der Briten weiß...

fripp

Animation	**8**
Sound	**2**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**8**
Preis/Leistung	**8**

Die „erste Single"

Programm: Table Football, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, Atari XL/XE, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Budgie/Rino, Sheffield, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg, Joysoft, Köln.

Auch das ist neu! **BUDGIE/RINO** hat es den Schallplatten-Companies abgeschaut: Eine „Single" wurde aus einer LP ausgekoppelt. In unserem Fall heißt das Album *Pub Games* und der Single-Titel **TABLE FOOTBALL.** Eben dieses Produkt habe ich mir reingezogen und Redaktions-Mitglied Frank Brall gebeten mitzutesten. Was dabei herauskam, werde ich im folgenden versuchen wiederzugeben:

Eines der erfreulichen Elemente der *Pub Games* war, auch nach meinem Empfinden, das Spielchen mit dem Kicker. So wollte ich natürlich gern wissen, ob Unterschiede oder gar Verbesserungen auf der „Hit-Scheibe" (eigentlich: Kassette!) zu erkennen sind.

Doch zunächst möchte ich vorausschicken, daß Tischfußball schon immer meine große Leidenschaft war, als ich noch als Jugendlicher die Spielhöllen heimsuchte. So fühlte ich mich gleich heimisch, als ich das Spielfeld vor mir sah. Innerhalb von zwei Sekunden war mein Stick in Port 2; Frank's Knüppel in 1. Auf ging's!

Gleich zu Beginn ein kleiner Nachteil für Frank: Wenn ich „Feuer" drücke, wird der Ball automatisch in Richtung gegnerisches Tor geschossen. Dies wiederholt sich bei jedem Neustart. So nach ein paar Minuten haben wir Steuerung gerafft: Der Spieler links (Blau) hämmert die Plastik-Kugel mit der Rechtsbewegung des Sticks; beim Gegner (Gelb) ist dies genau umgekehrt. Der Feuer-Knopf bewirkt im Spiel nichts. Wie es sich für einen richtigen Kicker gehört, hat jeder Spieler vier Stangen (Torhüter, Zweier-Abwehrkette, Dreier-Mittelfeld und einen Dreier-Sturm). Wenn der Ball entsprechend in Position läuft, kann man die einzelnen Stangen bewegen (rauf, runter). Wenn man nun geschickt den Gegner passieren möchte, so bringt man per Stick die Männeken in Schuß-Position. Der Nachteil hierbei: Hat man beispielsweise den Torhüter beim Abwehrversuch in die linke (oder rechte) Ecke beordert und der Ball verläßt den Strafraum, so „verharrt" der Keeper genau an dieser Stelle. Es gibt dann kaum noch eine echte Abwehrmöglichkeit, wenn der Gegner von der Mittellinie abzieht, da die Reaktionszeit einfach zu kurz ist.

So spielen wir beiden so vor uns hin und bemerken, daß „nur" neun Bälle im Spiel sind. Derjenige, der zuerst mindestens fünfmal die Kugel im Gehäuse des Gegners versenkt hat, hat logischerweise das Spiel vorzeitig gewonnen. Wichtig ist auch noch folgendes: Bei jeder „Fußabwehr" des Torwarts muß schulmäßig durchgeschwungen werden, will sagen: man muß **immer** den Torhüter „bewegen"; einfaches Hinstellen is nich.

Nach einigen Matches fühlen wir uns als Profis (zumindest Frank; der Kerl gewinnt am laufenden Band). Jetzt können auch andere Gegner kommen! Was soll man eigentlich noch zu einem Spiel sagen, in das man recht schnell reinkommt, wo die Steuerung leicht verständlich ist, Spielspaß „vorprogrammiert" ist und bei dem die Grafik recht anspruchsvoll ist? Mein Gott, nun hab' ich's gesagt. Doch: Da wäre noch etwas: Wer die *Pub Games* bereits sein Eigen nennt, muß nicht zwangsläufig auf TABLE FOOTBALL zurückgreifen. Allerdings ist der Preis von nur 10 Mark Anreiz genug, die Auskoppelung zu erwerben, da man nicht alle anderen Spielchen (s. *Pub Games*) durchlaufen muß. Allen anderen, „unbedarften" Kicker-Fans darf ich zurufen: Holt Euch das Ding!

Manfred Kleimann

ASM HIT

Animation:	**10**
Sound:	**8**
Realitätsnähe:	**10**
Motivation:	**10**
Preis/Leistung:	**10**

California Games – just for fun!

Programm: California Games, **System:** C-64, **Preis:** Disk. ca. 59 Mark, **Hersteller:** Epyx, **Bezugsquelle:** U.a. Computer-Shop, München.

Mit einer „etwas anderen" Sportsimulation versucht **EPYX,** auch noch die letzte Lükke im ohnehin kaum noch überschaubaren Heer der ...Games, ...Olympiaden und ...Events zu schließen. Nicht um harte Männer geht es hier, nicht um Hundertstelsekunden oder um erzielte Treffer; vielmehr muß man sich unter der heißen Sonne Kaliforniens bei den auch anderswo beliebten Strandspielen bewähren. So wurde dem Spiel naheliegenderweise der beziehungsreiche Titel **CALIFORNIA GAMES** „verpaßt" den es sich aber (so viel soll schon verraten werden) einzuprägen lohnt.

Bis zu acht Mitspieler können an den sechs verschiedenen Disziplinen teilnehmen. Aus dem zunächst erscheinenden Menü kann ausgewählt werden, ob man in allen Durchgängen, in einigen oder in nur einem sein Glück versuchen will. Eine zusätzliche Option ist der Practice Mode, mittels dessen man die einzelnen Disziplinen trainieren kann. Hat man nun das Gewünschte gewählt, so geben die Mitspieler ihre Namen ein und wählen aus neun Flaggen (die nicht etwa Landesfarben zeigen, sondern wohl eher die Signets verschiedener Sponsoren darstellen sollen) je eine aus. Nun geht's los. Die sechs Disziplinen sind der Reihenfolge nach: HALF PIPE, FOOT BAG, SURFING, SKATING, BMX und FLYING DISK.

Beim Half Pipe (oder verständlicher ausgedrückt: Skateboard-Fahren) kommt es darauf an, in einem halbkreisförmigen Gebilde nicht nur sich möglichst lang auf dem Brett zu halten, sondern auch durch waghalsige Manöver fette Bonuspunkte einzuheimsen. Der Fahrer startet durch Druck auf den Feuerknopf von oben rechts und hat zunächst noch genügend Schwung, das andere Ende des Kurses zu erreichen. Doch natürlich bremsen Reibung und Luftwiderstand ab, so daß man versuchen sollte, durch Nachuntenziehen des Joysticks (= Beschleunigung) das Tempo halbwegs konstant zu halten. Durch Rechts-, bzw. Linksbewegung des Joysticks nimmt der Skateboarder eine 180-Grad-Drehung vor. Ist der Fahrer am linken Ende des Kurses angekommen, so drückt man den Joystick nach rechts und umgekehrt. Dieses gilt es nun dann – und genau dann – zu praktizieren, wenn der Fahrer den jeweils höchsten Punkt der Bahn erreicht hat. Wagt man es gar, den Fahrer ein Stück über diesen besagten höchsten Punkt hinausschießen zu lassen, so vollführt er (nach entsprechender Bewegung des Joysticks) einen Handstand auf der oberen Kante der Bahn, springt auf das Board zurück und wird hierfür mit reichlich Bonuspunkten belohnt. Jeder Spieler hat drei Anläufe, wobei jedoch eines ganz besonders beachtet werden muß: Laßt den Fahrer nie zum Stillstand kommen, denn sonst ist diese Runde für Euch zuende!

Hat man sich mit Half Pipe auf CALIFORNIA GAMES eingestimmt, so geht es weiter mit dem Foot Bag. Hier sehen wir ein lustig aussehendes, gelegentlich ungeduldig herumhampelndes Männchen auf einer Wiese stehen, gekleidet in ein schwarzes Trikot und rote Sporthose. In seinem Rücken erblicken wir das Ufer eines Meeres, und hin und wieder fliegt am oberen Bildschirmrand eine Möwe entlang. Zu den Füßen unseres Sportsmannes liegt eine kleine Kugel, und damit kommen wir zum Kern der Sache: Diesen kleinen Ball nämlich gilt es, mit Füßen, Knien, Oberschenkel und Kopf möglichst lang in der Luft zu halten. Gestartet wird durch Druck auf den Feuerknopf, und von nun an beginnen die zur Verfügung stehenden 75 Sekunden dahinzueilen. Für verschiedene Figuren erhält man jeweils sofort Punkte und später nochmals 1000 Bonuspunkte pro erfüllter Schwierigkeit. Ein Beispiel: Das Five-in-a-row (fünfmal nacheinander treffen, ohne daß der Ball den Boden berührt) bringt 750 Punkte sofort und 1000 Punkte nach dem Ende dieser Disziplin. Zieht man den Joystick zu sich hin, so führt unser Sportsmann eine halbe Drehung aus und ist somit nun von hinten zu sehen. Zweimaliges Nachuntendrücken des Joysticks bedeutet eine ganze Drehung und so weiter. Mit dieser Technik können nun drei weitere Schwierigkeiten erfüllt werden: Half Axle (halbe Drehung), Full Axle (ganze Drehung) und Axle Foley (doppelte Drehung). Der Horseshoe wird erreicht, indem man den Ball nacheinander mit der linken und rechten Hacke in die Luft befördert. Besonders lohnend ist der Jester, eine Art Side Kick, der mit 2000 Punkten belohnt wird. Aber auch das Abschießen der Möwe sollten Sie nicht versäumen; auch dies bringt nämlich reichlich Bonuspunkte. Noch ein Tip zum Schluß: Der Erfolg beim Foot Bag ist am ehesten dann gewährleistet, wenn man den Sportler nicht still auf der Stelle stehen läßt, sondern ihn immer etwas in Bewegung hält.

Dem Foot Bag folgt das Surfing. Worum es hierbei geht, dürfte wohl klar sein, nämlich einen Surfer mit seinem Brett verschiedene Figuren fahren zu lassen, die dann anschließend von einer sechsköpfigen Jury entsprechend dem Schwierigkeitsgrad bewertet werden. Der Surfer startet im oberen linken Drittel des Bildschirms mit Fahrtrichtung rechts unten. Sofort nach Beginn des Wettbewerbs sollte man den Joystick nach links drücken, was den Surfer Kurs gen Osten einschlagen (für alle Nicht-Seebären: nach rechts fahren) läßt. Durch Kurvenfahren (Rechts-/Linksbewegung des Joysticks) kann man den Surfer beschleunigen, was auch dringend nötig ist, da eine von links kommende hohe Welle ihn sonst zu überrollen droht. Am oberen Bildschirmrand zieht sich ebenfalls eine Welle entlang, die man jedoch zum Fahren verschiedener Figuren benutzen kann. Versucht mal, auf sie hinzuzusteuern, etwas darüberhinaus in die Luft zu schweben und dann durch zwei Rechtsanschläge des Joysticks den Surfer wieder in die Bahn zu bekommen – die Juroren werden diese Aktion wohlwollend vermerken! Auch einen Kreis zu beschreiben, ist durchaus rentabel, empfiehlt sich aber erst dann, wenn der Fahrer bereits ausreichend Geschwindigkeit drauf hat, da er sonst von der ihn verfolgenden Welle eingeholt wird und einen seiner insgesamt vier Versuche verpatzt hat. Am Ende des Durchgangs wird es spannend; dann nämlich, wenn die Jury zur Bewertung antritt. Jetzt wird sich zeigen, ob Ihr mit Eurem Fahrstil die verwöhnten Juroren zufriedenstellen konntet. (Übrigens: Die hübsche Blondine links im Bild ist – zumindest mit ihren Noten – überaus großzügig; habt also mal ein Auge auf sie!)

Die beiden nächsten Disziplinen, das ting (Rollschuhlaufen) und BMX-Fahren, sind sich von der Bedienung und Steuerung her relativ ähnlich. Hier wie dort müssen Hindernisse umfahren, bzw. übersprungen und möglichst hohe Schwierigkeitsgrade erreicht werden. Die Steuerung ist, vor allem beim Rollschuhlaufen, etwas problematisch und erfordert einige Zeit der Eingewöhnung. Insgesamt gesehen sind diese beiden Disziplinen meiner Meinung nach die Schwachpunkte der CALIFORNIA GAMES.

Zum guten Schluß wird's dann aber noch mal interessant, und zwar beim Flying Disk oder (zu gut Neu-Deutsch) dem Frisbee-Werfen. Hier steuert man gleich zwei Figuren (nacheinander, versteht sich): Den Werfer und die Fängerin. Die Flugbahn der Scheibe wird durch Joystickbewegungen bestimmt. Entscheidend sind Speed und Ankle (Winkel), die unten auf dem Bildschirm, ein wenig an *Leaderboard* erinnernd, grafisch dargestellt sind. Hier sind ein, in verschiedene

Farbfelder unterteilter, waagerechter Balken und eine senkrechte Markierung am rechten Ende des Balkens zu sehen. Durch Linksdruck des Joysticks wandert diese Markierung nach links in den Speed-Bereich hinein. Hat sie dort etwa die Mitte des grünen Feldes erreicht, so muß man den Joystick nun nach rechts bewegen und, hier ebenfalls in der Mitte des grünen (Ankle-)Feldes angekommen, den Feuerknopf drücken. Nun schleudert der Werfer die Scheibe los, die jetzt gleich zweimal zu sehen ist: Einmal nämlich in voller Größe, wie sie über eine grafisch nett dargestellte Landschaft entlangschwebt, und, synchron dazu, als kleiner Punkt in einem kleinen Feld am oberen Bildschirmrand. Hier sind zugleich auch der Werfer und die Fängerin (die von nun an durch Rechts-/Linksbewegung des Joysticks vom Spieler gesteuert wird) als kleine Rechtecke dargestellt. Man kann nun in diesem Feld, welches im Gegensatz zur unteren Grafik (die nur einen Teilausschnitt zeigt) die Flugbahn in voller Länge präsentiert, die Scheibe dabei beobachten, wie sie langsam steigt, eine Weile die Höhe konstant hält und allmählich zu sinken beginnt. Nun kommt es darauf an, die Fängerin rechtzeitig zu der Stelle zu bringen, an der sich das Frisbee vermutlich über ihrem Kopf befinden wird. Dann nämlich, wenn die Scheibe diesen Punkt erreicht hat, muß man den Joystick nach oben drücken (ohne den Feuerknopf zu betätigen), was die Fängerin zum Ausstrecken ihrer Arme veranlaßt und sie, mit ein wenig Glück, das Frisbee auch tatsächlich auffangen läßt. Drückt man den Feuerknopf, so hechtet sich die junge Dame, d.h. sie springt, der Scheibe entgegen oder hinterher. Auch diese Technik läßt sich einsetzen, war aber bei meinem Test nicht allzu erfolgreich. Punkte erhält man für die Strecke, die die Scheibe zurücklegt, einen saftigen Bonus bekommt man natürlich für das Fangen des Frisbees. Von allen Disziplinen ist das Flying Disk vielleicht diejenige, die die höchsten Anforderungen an Technik und Geschick des Spielers stellt und somit vermutlich den am längsten anhaltenden Spielspaß bereitet.

Mit den CALIFORNIA GAMES ist EPYX ein Programm gelungen, das sicher für lange Zeit in den Charts zu finden sein wird. Der beschwingte Sound (Titelmelodie, musikalische Untermalung der Siegerzeremonie sowie für jede Disziplin eine andere Begleitmusik) trägt sicher ebenso zur Qualität des Programms bei wie die recht gut gemachten Grafiken (hier ist das Surfen besonders hervorzuheben) und die teilweise sehr gut gelungene Animation. Etwas störend machen sich die unangenehm langen Ladezeiten bemerkbar, doch ist dies vielleicht darauf zurückzuführen, daß wir das Spiel auf einer Vorab-Version testeten. Wünschenswert wäre es immerhin, wenn der endgültigen Fassung noch etwas mehr „Dampf gemacht" würde. Dies und die etwas uninteressanten, weil schon einige Male „versoftetetn", Disziplinen Skating und BMX sind aber auch wirklich die einzigen Nachteile dieses ansonsten sehr unterhaltsamen, stellenweise auch amüsant-humorvollen Programms. Wer sich für Sportspiele begeistert, sollte sich CALIFORNIA GAMES nicht entgehen lassen. Hier lohnt das Zugreifen allemal! *Bernd Zimmermann*

ASM HIT

Animation	**10**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**10**

Und hier ist **Manfreds** Meinung: 'Ne schöne Zusammenstellung von detailliert dargebotenen U.S.-Strandspielchen ist ja vorhanden. Dennoch: So langsam, aber sicher scheint der „EPYX-Rummel" um versoftete Sportereignisse vorbei zu sein. Das „Thema" ist leidlich ausgereizt; die Ideen gehen aus. Mir gefallen die WINTERGAMES immer noch am besten. „California, viel Glück!"

Go, Rocky, go!

Programm: Rocky, **System:** Sega, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Sega, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Es wurde ja langsam Zeit, daß die Rocky-Saga als Computerspiel umgesetzt wurde. Nachdem CITY-COBRA schon als Spiel herhalten mußte, folgt nun Silvester Stallones erster Reißer **ROCKY**.

ASM HIT

Silvester Stallones Erfolg als Kinostar begann mit der Rocky-Saga. Der Boxer Rocky Balboa wird durch sein hartes Training, das den Hauptteil eines jeden Rocky-Filmes einnimmt, zum Helden der Nation und besiegt im Schlußteil eines Filmes nach einem harten Kampf scheinbar viel stärkere Gegner, gegenüber denen er eigentlich wie ein Fliegengewicht wirkt. Im letzten Rocky-Film mußte er sogar dazu herhalten, das angeknackste Selbstbewußtsein der Amerikaner wiederherzustellen. Während er in den vorherigen Filmen nur gegen amerikanische Boxer kämpfte, trat er jetzt gegen den russischen Boxer Drago an, um den von Drago verschuldeten Tod eines befreundeten Boxers zu rächen. Nach zähem Kampf triumphierte der Amerikaner über den Russen. Somit war die amerikanische Ehre gerettet.

Das Spiel Rocky beschäftigt sich erfreulicherweise nur mit den sportlichen Aspekten des Boxsportes. Wahlweise kann man allein oder zu zweit spielen. Bei der Twoplayer-Option steuert ein Spieler Rocky. Der Kontrahent kann sich einen von drei Boxern (Apollo, Lang oder Drago; alles Boxer aus den Rocky-Filmen) auswählen.

Nach kurzem Studium der Anleitung (in Englisch) waren heiße Fights in der Redaktion angesagt, wobei immer erst ein Kampf um die heißbegehrten Gamepads (Segas-Joysticks) ausbrach, bevor es zum eigentlichen Kampf kam.

Nachdem das Cartridge hastig eingeschoben wurde, konnte der lang ersehnte Kampf beginnen.

Die Titelgrafik ließ schon auf eine gute Grafik im Spiel hoffen. Doch es sollte besser werden. Eine Supergrafik ließ die Herzen der Redaktion höher schlagen. Die Boxer waren sehr gut animiert. Auch die restliche Grafik war allererste Kanone.

Ein Kampf geht über 15 Runden û 3 Minuten (bei K.O. ist natürlich vorher Schluß). Zwischen den einzelnen Runden ist jeweils eine Pause von einer Minute.

APOLLO 02 ROCKY 1:19

Hiermit beginnen wir die Reportage aus dem Sportpalast zu Eschwege:

Hier meldet sich Kermit, der Frosch, aus dem Eschweger Colosseum. Heute steht uns der Kampf des Jahrhunderts bevor. Hier die Vorstellung der Gegner:

Rocky (alias Thomas) vs. Apollo (alias Thorsten H.)

Das Publikum ist schier aus dem Häuschen. Da ertönt der Gong. Es geht los. Mit tänzelnden Schritten bewegen sich die Boxer aufeinander zu, und es kommt zum ersten Schlagabtausch. Da landet Rocky's Rechte ihren ersten Treffer. Die Kraft von Apollo (die hier wie üblich in Balkenform dargestellt wird) beginnt nachzulassen. Doch Apollo scheint gegenzuhalten und landet jetzt einen empfindlichen Gegenschlag in Form eines Hakens. Nun scheint Rocky erst aufzuwachen. Ein schöner Aufwärtshaken streckt Apollo zum ersten Mal auf die Bretter. Ein Raunen geht durch die Halle. Ist das schon das frühe Aus ? – Szenenwechsel – Man sieht nun Apollo auf dem Boden liegen (Spitzengrafik), während er angezählt wird. Soweit zur Grafik, denn wir wollen den ungeduldigen Reporter nicht länger warten lassen.

Nun wird Apollo zum ersten Mal angezählt. 1-2-3-4-5-6, da rappelt er sich wieder hoch. Er gibt sich noch nicht geschlagen. Go Apollo ! Aber Rocky holt schon wieder aus. Glücklicherweise ertönt der Pausengong. – Szenenwechsel – Beide Gegner werden nun in ihren Ecken wieder frischgemacht (natürlich auch auf dem Bildschirm). Das Urteil der Punktrichter für diese Runde, das, wenn es nach 15 Runden noch kein K.O. gegeben hat, ausschlaggebend ist, lautet: 10:8 für Rocky.

Den Kontrahenten bleibt kaum Zeit sich auszuruhen. Da ertönt der Gong. Rocky geht jetzt aufs Ganze. Seine Schläge schlagen regelrecht ein. Apollo hat keine Chance mehr. Da, Apollo geht zum zweiten Mal zu Boden. 1-2-3-4-5-6-7-8-9, erst bei 9 erhebt er sich benommen, um weiterzuboxen.

Doch nun ist Rocky um so erbarmungsloser. Eine Rechts-links-Kombination abgeschlossen mit einem Haken bringen Apollo zum dritten Mal auf die Bretter. 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10. Apollo bleibt regungslos liegen. K.O. Der Kampf ist schon in der zweiten Runde zu Ende. Rocky Balboa ist der neue Champion, der nun von der Menge gefeiert wird. Das war Kermit der Frosch. Damit gebe ich zurück zu den Sesamstrassennachrichten ...

DOWN

Die wollen wir uns aber nicht anhören, sondern fahren im Test fort. Nach mehreren Folgekämpfen fiel auf, daß Rocky jeden Kampf gewann und Apollo keine Chance ließ. Dagegen wendete sich das Blatt bei der Wahl von Drago. Auf einmal war Rocky der Unterlegene. Er lag schon nach kurzer Zeit auf den Brettern. Erst bei der Wahl von Lang hatten beide Boxer die gleichen Chancen.

Später wählten wir die Oneplayer-Option. Hier steuert (wie sollte es anders sein) natürlich der Spieler die Rocky-Figur. Doch zuerst war zur Vorbereitung auf den ersten Kampf Training angesagt. Eine Minute „Sandsackkloppen“ ist ganz schön anstrengend, besonders wenn man beide Feuerbuttons abwechselnd traktieren muß. Wenn man innerhalb der angegebenen Zeit die Qualifikation, hier waren es 60 Treffer, erreicht hat, hat Rocky dadurch Vorteile im nächsten Kampf.

Diesen bestritt er gegen Apollo. Es gab keine Probleme, den Ring siegreich zu verlassen.

Doch Rocky mußte sofort fleißig weitertrainieren, um im nächsten Kampf zu glänzen. Punching-Ball hieß die Devise. Daß wir im zweiten Kampf trotz erfolgreichen Trainings gegen Lang verloren, motivierte uns nur noch mehr. Doch gegen diesen Boxer gab es einfach nichts zu holen. „Kann nur besser werden“, meinten wir und kämpften noch einmal gegen Lang. Aber auch den angebotenen Revanchefight verloren wir sang- und klanglos.

Sowohl zu zweit als auch allein bringt Rocky Riesenspaß. Die Motivation ist auch nach mehreren Kämpfen genauso hoch wie zu Beginn. Besonders im Oneplayer-Modus hat man sich viel Mühe gegeben und viele Kleinigkeiten in das Spiel integriert. Die Trainingseinheiten sind wie das restliche Spiel grafisch sehr gut gelungen. Durch die Stärke des Computers macht es auch auf längere Zeit hin Spaß, allein zu spielen. Aber zu zweit kommt bei richtiger Wahl des Gegners (wichtig!) voll die Stimmung auf.

Nicht so herrausragend war die durch das Sega Gamepad bedingte Steuerung. Leider kann man keinen Joystick anschließen, sondern muß sich des etwas unhandlichen Gamepads bedienen.

Aber lange Fights sind angesagt, die durch die faszinierende Animation erst richtig spannend werden. Auch die Szenenwechsel wie das Anzählen und die Pausen machen Rocky zum Spitzenspiel.

Rocky muß man einfach gespielt haben, denn es bringt echtes Spielvergnügen. Es sollte in keiner Segasammlung fehlen.

Thorsten Blum

Grafik	**10**
Handhabung	**8**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**8**

Die Milch macht's

Programm: Milk Race, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, Soest.

Bitte nicht schlagen! Der Tester kann wirklich nichts dazu, daß **MILK RACE** von **MASTERTRONIC** schon wieder ein Fahrradspiel ist. Was sollen denn die Programmierer auch machen, wenn sie unbedingt ein Sportspiel kreieren wollen und ihnen nichts Neues mehr einfällt? Eins muß ich allerdings sagen: Ich finde MILK RACE nämlich echt gut! Warum? Ganz einfach, das Programm ist exzellent programmiert!

Im Spiel geht es darum, die dreizehn Etappen des berühmten englischen Radrennens mit dem Namen „Milk Race" nachzufahren. Dem geübten Joystick-Radler stehen dabei insgesamt 12 Gänge zur Verfügung (Fire-Button und Joystick hoch/runter zum Schalten), die allerdings mit Bedacht gewählt werden sollten, denn sonst ist die Power des strampelnden Helden ruckzuck am Ende, und man darf sich wieder die Landkarte von England mit den einzelnen Etappen anschauen. Mit Joystickbewegungen nach links oder rechts kann man übrigens noch den Speed kontrollieren, während man durch vertikale Joystick-Ruderei den Fahrradfahrer natürlich auf und ab bewegt. In den einzelnen Etappen wird übrigens ab und zu auch noch ein Zeitfahren eingelegt, bei dem man höllisch aufpassen muß. Baut man nämlich einen Crash mit einem der anderen 84 Konkurrenten, so dauert es eine halbe Ewigkeit, bis der eigene Versorgungswagen auftaucht. Aufpassen muß man zusätzlich auch noch auf schadhafte Straßenteile, andere Versorgungswagen und die Begrenzung der Fahrbahn. Kommt man nämlich zu nah an die Fahrbahnbegrenzung, so macht es wieder „Peng", und unser Held liegt auf der Nase. Gefährlich wird das besonders dadurch, daß am Rand der Straße ab und zu Milchflaschen auftauchen, die den Fahrer wieder fit machen. Will man die Flaschen aber ergattern, so muß man dicht an den Rand fahren. Da kann es bei einer Steigung oder Kurve schnell zu einem Sturz kommen, der viel Zeit kostet!

Den ASM-Lesern sei also eine vorsichtige Fahrweise empfohlen, denn das Spiel ist schwer, macht aber Riesenspaß. Alle Sprites werden zudem ruckelfrei animiert und zeigen die Liebe des Programmierers zum Detail. Im Hintergrund zieht noch eine Landschaft vorbei, die wirklich hübsch und abwechslungsreich ist. Zum Thema Sound muß noch gesagt werden, daß hierbei sowohl die Spectrum- als auch die Commodore-Fassung gleich gut waren! Für das, was der magere Spectrum-Beeper zu leisten vermag, ist hier wirklich alles an Möglichkeiten genutzt worden. Hört es Euch mal an!

Fazit: Wer sich ein gutes Radrennen für seinen Computer besorgen will, der ist mit MILK RACE bestens beraten! Die zehn Mark lohnen sich auf jeden Fall!

philipp

ASM HIT

Animation	10
Sound	9
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	10

IM BLICKPUNKT

Legacy of the Ancients

Programm: Legacy of the Ancients, **System:** C-64, Apple II+ /c/e, **Preis:** Ca. 60 Mark (Disk. 2seitig), **Hersteller:** Electronic Arts, **Bezugsquelle:** U.a. Computer-Shop, München.

LEGACY OF THE ANCIENTS wurde das neueste Programm von **ELECTRONIC ARTS** betitelt, das unlängst das Sortiment der Software-Händler um ein weiteres verkaufsträchtiges Produkt bereicherte. Bei dem Spiel handelt es sich um eine Kombination aus Adventure und Rollenspiel, gepaart mit deftigen Action-Sequenzen.

Ort der Handlung ist Tarmalon, ein abgelegener Landstrich, wo Sie als Schafhirte ein friedliches und einfaches Leben führen. Noch nie haben Sie etwas anderes als Ihre gewohnte Umgebung gesehen, und auch Holy Point, eine etwa zehn Tagereisen entfernte Stadt, haben Sie bislang noch nicht betreten. Die Gerüchte um die Existenz böser Zauberer und gewaltiger magischer Kräfte haben Sie bisher nicht bestätigt gefunden, bis Sie eines Tages, nachdem Sie Ihr Tagewerk vollbracht haben, am Wege einen leblosen Körper finden. Der Tote macht ganz und gar nicht den Eindruck, als sei er an Altersschwäche gestorben; Furcht hat sein Gesicht zu einer schrecklichen Fratze verzerrt, und Sie wissen instinktiv, daß etwas Entsetzliches, Unvorstellbares geschehen sein muß. Ein goldenes Armband und eine Schriftrolle nehmen Sie an sich, ferner einige Papiere und eine geheimnisvolle schwarze Scheibe, um sich dann so schnell es geht von dem Ort des Grauens zu entfernen. Doch Sie sind gerade ein paar Schritte gegangen, als Sie vor sich die Silhouette eines riesigen, unheimlichen Gebäudes entdecken, wo vorher nichts als Sumpf und Morast gewesen ist.

Das Abenteuer beginnt. Mit einem kleinen Vorrat an Lebensmitteln und sogar etwas Gold ausgerüstet, betreten Sie das Gebäude. Ihre Aufgabe ist es, das Gemäuer zu erforschen und das Geheimnis der finsteren Mächte aufzudecken. Das Spiel führt durch 24 Levels; zahlreiche monströse Gestalten gilt es zu besiegen, und viele Rätsel müssen gelöst werden. Doch Ihr Weg wird Sie auch hinausführen, in eine unwegsame, wilde Landschaft. Sie werden hier auf eigenartige Wesen treffen. Mit einigen lohnt es sich zu reden – wichtige Informationen können Sie so von ihnen erhalten. Doch nicht all diese seltsamen Gestalten sind Ihnen freundlich gesonnen; seien Sie also stets auf der Hut! Zwölf Städte werden Sie während des Spiels entdecken; hier können Sie Ihren Vorrat an Waffen, Lebensmitteln und Gold auffrischen.

LEGACY OF THE ANCIENTS ist ein überaus komplexes Spiel, bei dem weniger auf eine überwältigende Grafik Wert gelegt wurde, denn auf einen komplexen Handlungsablauf. Die gut durchdachte, ausgeklügelte Story zu entwirren, wird vom Spieler viel Geduld und, vor allem, einige Kombinationsgabe erfordern – und das ist es, was ein gutes Adventure auszeichnet! Es gibt viel zu tun bei LEGACY OF THE ANCIENTS – packen wir es an!

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Vokabular	Menü/Icon
Story	8
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

STATE OF THE ART · ART OF THE STATES ·

ECA

LAßT EURER PHANTASIE FRE

zusammengestellt von Manfred Kleimann, Martina Strack und Bernd Zimmermann

ELECTRONIC ARTS hat nun auch seine „Vertretung" in Europa. Die „Amis" haben sich in Slough (nahe London) niedergelassen; wollen den europäischen Markt von dort aus erobern. Manfred Kleimann hatte die Gelegenheit, beim „Launch" der US-Firma mit dem „Boss" von E.A. einige Worte zu wechseln. **Mark Lewis,** ein waschechter Kalifornier, der sich immer noch nicht so recht an das „Nebel-Klima" Londons gewöhnt hat, fragt interessiert nach der Situation auf dem deutschsprachigen Softwaremarkt. Man will von der „Insel" aus Deutschland erobern, das wurde sehr bald klar. Bis Weihnachten, genauer gesagt, bis einschließlich Ende September, wird ELECTRONIC ARTS insgesamt 28 neue Titel veröffentlichen. Teils handelt es sich um „Eigengewächse", teils werden andere Software-Häuser (u.a. MARTECH, CRL) „gemanagt", deren Produkte vertrieben. Das Wichtigste, was ASM in Erfahrung bringen konnte, waren die Titel der Highlights, die bis zum Ende unseres laufenden Jahres erscheinen werden: ARTICFOX wird's für den PC, Schneider und Spectrum geben; LORDS OF CONQUEST (ein Adventure) für C-64 und IBM; **Bards Tale** für ST und PHM PEGASUS für C-64, Schneider, Spectrum. Letzteres ist ein ansehnliches Kriegsstrategie-Spiel von der gleichen Güte, die wir von E.A. gewohnt sind. Der Kriegsschauplatz ist der Atlantik; der Spieler versucht, feindliche Schiffe zu orten und zu versenken. Das Ganze ist äußerst realistisch dargestellt, was nicht zuletzt Commander Vern Salisbury zu verdanken ist, einem ehemaligen PHM-(Patrol Hydrofoil Missilecraft) Commander. Kampftraining und -einsatz kommen zum Zuge. Die Preise bewegen sich zwischen ca. 30 und 35 Mark, je nach Version. CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER knüpft ebenfalls an die alte E.A.-Tradition an. Man hat die Möglichkeit, sich „im Fliegen" zu üben bzw. seine Simultan-Technik zu verbessern (IBM: ca. 80 Mark; C-64, Schneider, Spectrum: etwa 32 Mark). E.A. hat auch einiges für die 16-bitter zu bieten. Einiges an Amiga- und ST-Stuff wird feilgeboten. Besonders interessant für den deutschen Markt, wo sich mehr 16er tummeln als in England. Aber auch der IBM wird ausreichend bedient. Dies stellte Mark klar. U.a. gibt's jetzt ein ADVENTURE CONSTRUCTION SET, das für etwa 47 Mark zu haben sein wird. Nach „Quill- oder GAC-Manier" können nun auch die IBMler und dessen „Kompatible" ihre eigenen Grafik-Abenteuer schreiben. Eine sehr interessante Sache! Weitere Titel: MINIPUTT (Minigolf für C-64 Kass u. Disc. – ca. 30 bzw 47 Mark), TEST DRIVE (C-64, Amiga, IBM), DELUXE PRINT 2, für Amiga und ST; DELUXE VIDEO (AMIGA); FERRARI FORMULA ONE (Amiga); SPACE LAUNCH (C-64); TRAIN ESCAPE (C-64). Es wurden derart viele Titel für verschiedene Rechner mit unterschiedlichen Erscheinungsdaten genannt, so daß wir später eingehender auf die einzelnen Produkte eingehen werden. Eins wurde jedenfalls klar: ELECTRONIC ARTS wird Qualität zu günstigen Preisen für (fast) alle Rechner dieser Welt anbieten können. Der Endverbraucher wird sich freuen. Viel Glück, E.A.!!!

PHM PEGASUS

YEAGER'S FLIGHTTRAINER

MARK LEWIS ist der „Boss" von E.A.

* * * * * * * * * * * * * *

Ein weiterer „BARBAR" kommt nun in unsere Wohnzimmer! Um eventuellen Namens- und Programmverwechslungen vorzubeugen wurde aus dem „Slain the Barbarian" ein **SLAINE THE KING. MARTECH** hat es in Szene gesetzt. Somit kommt wieder einmal ein gefeierter englischer Comic-Held in den Rechner. Das Spiel ist als eine gelungene Kombination aus Action und Adventure zu bezeichnen. Es ist für C-64, Spectrum und Schneider zu haben. Kostenpunkt: ca. 32 Mark.

* * * * * * * * * * * * * *

Ein neues Low Budget Label ist auf dem Vormarsch. Kaum zu glauben, aber wahr: **HEWSON CONSULTANTS** hat sich „entschlossen", mit **RACK IT 299** groß einzusteigen. Alle Spiele in dieser Reihe werden so um die 12 Mark kosten; verschiedene Formate werden erhältlich sein. Der „Große Bruder" im Bunde ist der (englische) Distributor **Mastertronic!** Wir werden schon bald sehen, was da auf uns zukommt.

Ein Oscar für **CINEMAWARE?** Sicherlich nicht. Aber: Eine ähnliche Ehrung könnte **Defender of the Crown** zuteilwerden. Wie **Mirrorsoft** (Distributor für GB) mitteilt, ist das Strategiespiel unter den letzten „drei Finalisten", die das Rennen um den „British Micro Awards Game of the Year"-Preis machen werden.

* * * * * * * * * * * * * *

Ist es Billard? Oder Snooker? Nein, es ist **Q BALL,** das fantastische 3D-Geschicklichkeitsspiel, das bereits vor einem Jahr für den ST für Aufsehen sorgte. **ENGLISH SOFTWARE** ist der Hersteller; 62 Mark ist der Circa-Preis.

* * * * * * * * * * * * * *

Nun ist auch für den ST das ausgezeichnete Strategiespiel **ANNALS OF ROME** erhältlich. **PSS** ist der Hersteller des Games, das die „guten alten Zeiten" des Römischen Imperiums zum Mittelpunkt hat. Kostenpunkt: etwa 75 Mark.

Noch nicht mal einen Arbeitstitel konnte **Pete Stone** von **PALACE SOFTWARE** nennen, als er Manfred Kleimann eines seiner neuen „Zukunftsprodukte" vorstellte. Die Programmierer waren gerade dabei, die ersten Zeichnungen des modernen „Robin Hoods" in den 64er zu übertragen. Die Story des Spiels, welches im April '88 für C-64, Spectrum, Schneider und Atari ST erscheinen soll, wurde Manfred wie folgt erzählt: Es ist die Geschichte eines neuen Robin Hood, der versucht, sich durch verschiedene Ebenen einer futuristischen, gefährlichen Stadt durchzukämpfen. Der Held hat eine wichtige Waffe, um zu bestehen: eine Art „Spell", ein magischer Strahl, den er seinen Feinden entgegenschleudert. Beginnen muß man auf dem obersten Level, später gelangt man, nachdem man wichtige Daten aus einem Computer geholt hat, in die „Tiefen des Raumes", sprich: der Stadt. Unser Held war bereits nach seiner „Geburt" in einer bestechenden Form. Man konnte sich davon überzeugen, daß die Animation wohl wieder vom Feinsten ist. PALACE SOFTWARE hat mit dem (noch) „No Name-Product" eine Art Action-Adventure in der Entwicklung, das sich auf dem modernsten Stand der Technik befindet. Sehr schön auch: die verschiedenen Möglichkeiten, sich in der Stadt zu bewegen und gewisse Einrichtungen (Telefonzellen, Kneipen usw.) aufzusuchen. Wollen hoffen, daß bald das erste Demo rüberkommt!

Gerade erst werden die Gefahren der Gentechnologie so nach und nach erkannt, da hat **U.S. GOLD** schon ein Programm mit einem Horrorszenarium dieser Art mit dem Titel **SURVIVOR** zur Hand. Leider ist das Game selbst normaler Action-Eintopf: Gefangene Artgenossen müssen in einem Labyrinth befreit werden. Trotzdem, das Spiel ist gar nicht schlecht. Erhältlich ist es für Spectrum, Schneider und für den recht vernachlässigten MSX.

★★★★★★★★★★★★★★

Kann denn das wahr sein? Sogar die Herstellerfirma **ARIOLASOFT** gibt zu, daß die Story bei ihrem neuen Produkt **HYBRID** völlig nebensächlich ist! Jedenfalls geht es darum, drei Kampfroboter durch insgesamt 200 Screens zu schicken, um ein paar aufmüpfige Außerirdische in die ewigen Jagdgründe zu schicken. HYBRID ist für den C-64 und Schneider erhältlich.

★★★★★★★★★★★★★★

Wer Lust hat, die Erde zu retten, der sollte mal in **REAKTÖRs** Game **CENTURIONS** hineinschauen. Waffen müssen abgefeuert und drei Helden durch die Gegend gesteuert werden. Das Übliche halt...

Die Firma **PROFISOFT** hat ein ein Billig-Label ins Leben gerufen. Das Ding nennt sich **ALTERNATIVE SOFTWARE** und hat schon einige heiße News auf Lager, besonders für die C-16/plus 4 Fans. Schaut mal in die Konvertierungsseiten rein! Für den C-64 gibt's bis jetzt folgende Games: **RED ARROWS, OLYMPIC SPECTACULAR,** und **OPERATION FIREBALL.**

★★★★★★★★★★★★★★

Auch auf dem Schneider und Spectrum können jetzt die Kegel rollen, denn **STRIKE** von **FIREBIRD** machts möglich! Für 10 DM bekommt man zwar kein Superspiel, aber immerhin guten Low Budget Durchschnitts-Eintopf.

★★★★★★★★★★★★★★

Die C-64-Fans werden mit einem Billig-Games von Mastertronic verwöhnt. Es heißt **COLONY** und sieht aus wie eine billige Abkupferung von *3D-Ant Attack*. Mir gefällt der Vorgänger besser.

★★★★★★★★★★★★★★

Bei **BUG BYTE** sind jetzt einige gute Oldies in das Reich der Low-Budget Games aufgestiegen. Unter anderem wäre da zu nennen **SOULS OF DARKON, STRANGELOOP** und **MIAMI DICE** für Spectrum und C-64.

Der schon etwas betagte Shoot 'em up-Klassiker **Z** ist wieder da! **ALLIGATA** hat unter seinem Label **RINO** dieses Game für 10 Mark für die Schneider- und Spectrum-Fans wieder neu aufgelegt. Oldie but Goldie!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

„Anläßlich" eines Dinners für ASM-Chefredakteur Manfred Kleimann, das im vergangenen Monat in London gegeben wurde, stellte sich **Tony „Starglider" Rainbird** den Fotografen (um präzise zu sein, eigentlich war's nur einer: man erkennt noch die strammen Beine von Manfred...). Tony verriet ihm, daß noch weitere Aktivitäten in Richtung *Starglider, Pawn* oder *Guild of Thieves* unternommen werden. Als nächstes ist erst einmal die 64er-Version von den GUILDS dran, die jetzt auf dem Markt ist. Wir werden weiterhin mit dem britischen Programmierer-Team **Magnetic Scrolls** arbeiten, welches für letztgenanntes Projekt verantwortlich zeichnete!„ Auf die Frage, wie es weiter gehe, antwortete Tony: „Rasant – immer nach oben!"

Aufgrund der hervorragenden Verdienste um die britische Metropole und die „softwaremäßige Verbindung„ zwischen Großbritannien und der Bundesrepublik Deutschland wurde jüngst vom Greater London Council (GLC) eine Straße im Stadtteil Putney nach dem ASM-Chefredakteur *Manfred Kleimann* benannt. **Manfred Road SW 15** ist eine belebte Seitenstraße der dortigen High Street. Die Ehrung fand unter Außschluß der Öffentlichkeit in kleinem Rahmen statt (Anmerkung: Es handelt sich bei dieser Meldung um einen verfrühten April-Scherz. Die Straße gibt es schon seit 1921. Woher der Name stammt, ist ungeklärt.).

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ST DOKTOR – FAST ASM, so nennt sich ein neues Utility für den ATARI ST. Das Programm dient zum Rekonstruieren defekter Files bzw. defekter Diskettensektoren. Dies bedeutet, daß Daten, welche durch eine defekte Diskette oder durch ein teilweise überschriebenes File zumindest zum Teil gerettet werden können. Ein eingebauter Editor erlaubt es, die einzelnen Bytes eines Files oder Sektors beliebig im ASCII- oder HEX-Code zu editieren. Ein zusätzliche Funktion zum Formatieren erlaubt auch das Erneuern ganzer Spuren. Wie gewohnt wird auch dieses nützliche Utility durch eine GEM-ähnliche Benutzeroberfläche unterstützt. Das Programm von **COMPUTER CONCEPTS** (ca. 62 Mark) eignet sich durch hervorragende Such-Kommandos beispielsweise auch zum Verändern von Bildschirmmeldungen oder Hirescoretabellen.

In unserer ASM 9/87 ist uns ein Fehler unterlaufen! Die **NINTENDO-Spielkonsole** kostet nicht 450 Mark, wie irrtümlich gemeldet, sondern wechselt bereits für ca. 300 Mark – inklusive einem Spiel – den Besitzer. Der angekündigte „Roboter" ist momentan noch nicht lieferbar. Gutes Teil für diesen Preis!

★★★★★★★★★★★★★★

Hallo Atari-Freaks, hier sind ein paar Low-Budget News für Euch! Von **FIREBIRD** gibt's nämlich jetzt den Klassiker **CHIMERA** und das Anwenderprogramm **MICRO RYTHM.** CHIMERA ist zwar ein Spielchen im *Knightlore*-Stil, aber für die geplagten Atarianer gutes Softwarefutter. Mit MICRO RHYTHM erhält man für ca. 10 DM wirklich eine Menge für's Geld, wenn man bedenkt, wie teuer andere Anwender-Programme sind!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Wie schon im vergangenen Jahr wird es in England wieder eine „Benefiz-Software" geben. Die Erlöse aus dem Verkauf kommen dem Fond **Battle against Cruelty to Kids** zugute. Man ist der festen Überzeugung, daß auch diesmal wieder einiges zusammenkommt, um unterprivilegierten und mißhandelten Kindern helfen zu können. Das Projekt bzw. die Software nennt sich (gemäß der Abkürzung der obengenannten Maxime) **BACK.** Sobald ASM etwas Genaueres über Art und Umfang der Software, die zum Preis von umgerechnet 28 Mark angeboten werden wird, in Erfahrung bringt, werden wir dieses Thema ausführlich besprechen. Schön wär's, wenn sich auch deutsche „Unternehmen" für ähnliche Projekte starkmachen würden. Software könnte somit zu einem Vehikel werden, das die Schranken gesellschaftlicher Probleme überwinden hilft. Wer gern mehr wissen möchte, kann sich an **Mal Thomas** von **Intermediates** (Tel: 0044279 – 72 65 85) wenden! – M.K. –

Ein „neuer" PC wurde auf dem vom 22. bis 26. August abgehaltenen **Commodore-Presse-Seminar** vorgestellt. Der sogenannte „Low-Budget-Rechner" heißt **PC-1.** Er kostet 1298 Mark. Es handelt sich um eine relativ günstige MS-DOS-Maschine, die ein kleines, aber kompaktes System darstellt. Das Ding ist durch eine „Expansion Box" erweiterbar. Das „Zusatzbauteil" ist im gleichen Design wie das Grundgerät gehalten. Es hat auch die gleichen Abmessungen. Die Tastatur im „AT-Look" hat 84 Tasten. Im Lieferumfang sind Maus und Monitor natürlich nicht enthalten. Commodore stellte auf Malta auch interessante Software für den Amiga vor. Das „Super-Desk-Programm" für den Amiga 2000 beeindruckte besonders. Commodore hat in der Bundesrepublik Deutschland ca. 2,5 Mio. „Fans", wobei der Amiga 1000 25.000 mal und der Amiga 500 bislang 28.000 mal verkauft wurde. Man weiß/hofft, daß die Kurve weiter nach oben geht.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Ein weiteres „Vektor-Spielchen" kommt jetzt für den ST von **GREMLIN** auf den Markt. Es heißt: **3D GALAX.** Die Handlung: Sie sind mit Ihrem Schiff unterwegs im fernen Weltenraum. Es werden Ihnen vier verschiedene Typen an feindlichen Kampfschiffen begegnen, die Sie freundlichst abzuschießen haben. Sie haben eine Reihe von Waffensystem an Bord, ein reichhaltiges Arsenal also, aus dem Sie die richtige Waffe zum richtigen Zeitpunkt auswählen können. Das GALAXY-Game kostet „nur" ca. 60 Mark. Es ist an das alte *Galaxions* angelehnt und das erste GREMLIN-Produkt, das zunächst „spezifisch" auf den ST zugeschnitten ist!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

GRAHAM GOOCH'S ALL STAR CRICKET ist das neue **AUDIOGENIC-Produkt,** das für den C-64 erschienen ist. ASM hat versucht, sich dem im deutschsprachigen Raum nicht gerade bekanntem Cricket-Spiel zu widmen. Es blieb, wie gesagt, beim Versuch. Hervorragende Grafiken und ansprechender Sound machten Appetit, weiter zu testen. Man kann u.a. Action- oder Strategie-Sequenzen anwählen, komplette Mannschaften erstellen, einzeln Akteure (Bowler oder Batsmen) bestimmen sowie zwischen verschiedenen Spielmodi wählen. Das Game ist so ausgeprägt und gut umgesetzt, daß wir so einige Schwierigkeiten mit den „Feinheiten" bekamen. Wer Interesse an diesem Sport hat, muß einfach zugreifen. Die Kassette kostet etwa 32 und die Diskette ca. 40 Mark. Eine Frage: Kann uns jemand „Nachhilfe" in Sachen Cricket geben? Bitte melden!!! ASM-Redaktion, Stad 35, 3440 Eschwege.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Auf einen Baller-Trip schickt **CRL** alle C-64-User mit dem Spiel **PLASMATRON.** Ausgänge müssen gesucht und Aliens vernichtet werden, also nix Neues.

Es ist kaum zu glauben, was **HEWSON** da in letzter Zeit alles auf die Beine stellt! Anscheinend scheinen den Engländern momentan die Ideen nur so zuzufliegen. Nachdem gerade erst die zwei Shoot-em-up Hits *Exolon* und *Zynaps* von dieser Firma erschienen sind, gibt es nun gleich noch eine Neuveröffentlichung. Das Game tritt in die Fußstapfen des berühmten *Southern Belle,* denn auch bei **EVENING STAR** muß eine Lokomotive sicher über die Schienen bewegt werden. Geschrieben wurde das Programm von dem Eisenbahn-Enthusiasten **Bob Hillyer** und dem Programmierer **Mike Male.** EVENING STAR gibt es für C-64, Spectrum, Schneider und – man höre und staune – für den BBC.

* *

Weltraumllerei und kein Ende: **DEATHSCAPE** heißt das neueste Action-Game von **STARLIGHT SOFTWARE** für den C-64, Spectrum und Schneider. Die Erde muß mit einem schicken Raumschiffchen verteidigt und nebenbei noch ein Code gefunden werden. Diese bewährte Mischung dürfte das Spiel wohl in die Charts schießen. Für die Kassetten-Versionen muß man ca. 32 DM anlegen, die C-64-Diskette kostet ca. 40, die Schneider-Diskette ca. 50 DM.

* * * * * * * * * * * * * *

Der Atari ST scheint im Moment wirklich einen Boom zu erleben! Jedenfalls hat sich diese Maschine in England bis jetzt 45.000 mal verkauft, und man munkelt, daß der Preis für den Rechner erneut fallen wird. Spannend wird es wohl in Deutschland werden, was das Rennen zwischen Amiga und dem ST angeht, denn hier ist der ST gerade erst dabei, sich in den Heimcomputer-Stuben zu etablieren.

* * * * * * * * * * * * * *

ACTIVISION macht sich den Strategie-Boom zunutze und veröffentlicht **GUADAL CANAL.** Der Schauplatz: Eine Insel, die 1942 von Japan und den USA heftig umkämpft war. Die Truppenzugehörigkeit kann man sich aussuchen, alles andere gehört ebenfalls zum Strategie-Standard. GUADAL CANAL gibt's für den C-64.

Jede Menge Hot Stuff gibt's von **GREMLIN** zu vermelden! Zunächst wäre da **GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER** für den Atari ST, Spectrum, Schneider und den C-64 zu nennen. Außerdem gibt's **MASK II,** das insgesamt vier Adventures beinhaltet, für Spectrum, Schneider und C-64. Der Dritte im Bunde ist **BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE** (für C-64, Spectrum, Schneider). Einigen wird vielleicht schon dämmern, daß dies die Versoftung eines berühmten Walt Disney Films ist. Wenn das Adventure so gut ist wie der Film, heißt es zugreifen! Last but not least könnt ihr Euch noch **COMPENDIUM** (C-64, Spectrum, Schneider) reinziehen, ein Familiendrama für maximal vier Mitspieler, bei dem es jede Menge Trouble gibt. Also Leute, ist was für Euch dabei?

* * * * * * * * * * * * * *

Für den Atari XL/XE gibt es jetzt den Oldie **FORBIDDEN FOREST** zum Billigpreis von 10 DM (von **TOPTEN**). Das Geld ist das Spiel mit Sicherheit wert.

Das neueste Produkt von **MARTECH** trägt zwar den brutalen Titel **THE ARMAGEDDON MAN,** aber im Spiel selbst geht's darum, mit Hilfe eines Satelliten den zukünftigen Frieden zwischen den mittlerweile 16 Supermächten (!) zu bewahren. Eine schwierige Aufgabe, wenn man bedenkt, daß dies bei zweien schon schwer genug ist. Glücklicherweise eklärte sich US-Präsident **Ronald Reagan** dazu bereit, als „Technischer Experte" an dem Programm mitzuarbeiten. Der Preis soll bei etwa 42 Mark (mit Karte) liegen. Na, dann kann doch eigentlich nichts mehr schief gehen, oder?

Vom Softwarehaus **AUDIOGENIC** gibt es jetzt eine ganze Menge hot Stuff für die hungrigen 16-Bitter! Die Titel für den Atari ST lauten **FAHRENHEIT 451, AMAZON, NINE PRINCES IN AMBER, PERRY MASON, IMPACT, TERMINUS, DAXIS, TOM & JERRY** und **ALL STAR SOCCER.** Die Amigas müssen leider doch etwas mit dem Magen knurren, denn für sie sind nur 4 Games erschienen, und zwar **IMPACT, ALL STAR SOCCER, TOM & JERRY** und **ALL STAR CRICKET.** Na, da dürfte doch jedem Freak schon das Wasser im Mund zusammenlaufen!

Die Freunde des IBM PC dürfen sich freuen: Mit **KEY WORD 2** von **KUMA** liegt nun ein professionelles Textverarbeitungssystem auf GEM-Basis vor. Viele Funktionen, viel Komfort – was will man also mehr? Nur der Preis ist happig: ca. 200 DM dürften für jeden Durchschnittshacker wohl zu viel sein.

Das Schneider-Titelbild

Charles Bronson goes Computer! So oder so ähnlich könnte man **DEATH WISH III** von **GREMLIN** beschreiben, denn der knallharte Action-Held des gleichnamigen Films treibt nun auch auf dem C-64, Spectrum und Schneider sein Unwesen.

Die C-64-Version ...

Im Spiel muß man den guten Bronson alias Kersey durch die Straßen steuern und New York von Gangstern „säubern". Besonders die Animation soll sehr lebensecht sei. ASM wird darüber berichten!

... und der „Spectrum-Bronson"

* *

Der gute alte Rockford ist einfach nicht totzukriegen. Von der **PRISM LEISURE CORPORATION** kann sich jeder, der noch nie was von dem Steinchen-Spiel gehört hat, die Klassiker **BOULDER DASH** und **BOULDER DASH II** zum Spottpreis von 10 DM besorgen. Beide Games gibt's für Spectrum, C-64 und den Atari XL/XE. Nur die Schneider-User müssen sich mit dem ersten Teil begnügen.

Der ewige Superheld James Bond treibt sein (Un-)Wesen in **THE LIVING DAYLIGHTS** inzwischen auch auf den Ataris, dem C-64 und dem Spectrum. Screenshots der letzten beiden Versionen könnt ihr unter dem Text bewundern. Na, ist das nicht geil?

Spectrum-Screenshot ...

... und Commodore-Fassung

PALACE SOFTWRARE hatte ja kürzlich einen Riesenerfolg mit dem Sword-Fighting Game *Barbarian*. Da man bei Palace derart von diesem Chartbreaker überrascht war, wurde nun ein neues Label namens **OUTLAW PRODUCTIONS** ins Leben gerufen, um hochwertige Action-Software von unabhängigen Programmierteams zu vermarkten. Das erste Produkt des Labels heißt **SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT** für den C-64 und stammt von den Programmierern von *Parallax* und *Wizball*. Es handelt sich um ein Programm, womit man sich sein eigenes Action-Game basteln kann. Ein komfortabler Sprite-sowie ein Sound-Editor sollen das Do-it-Yourself erleichtern. Desweiteren befinden sich vier „Musterstücke" auf der Kassette/Diskette, die gespielt, aber auch „manipuliert" werden können. Die Cirka-Preise: Kassette: 47 Mark; Diskette: 65 Mark. Qualität ist also garantiert! Übrigens könnt ihr auf dem Foto die Stammannschaft von OUTLAW PRODUCTIONS bewundern. Auf dem Bild posieren (von links nach rechts): Jonathan Hare, Matthew Tims und Cristopher Yates.

* * * * *

Der Hardware-Experte **ROBOTEK** hat zwei Neuigkeiten auf Lager, nämlich das Utility Cartridge **TURBO 5000** für den MSX und den C-64 und eine zwei Megabyte **RAM EXPANSION BOX** für den Newcomer Amiga. Durch Anschluß des Cartridges erhält man einen Fast Load/Save, eine Funktion zum Suchen gelöschter Programme und noch einiges anderes mehr. Der Preis beträgt ca. 170 DM. Die Amiga-Fans müssen da schon tiefer in die Tasche greifen, denn die Speichererweiterung kostet lockere 1500 DM.

* * * * *

Die vier besten Lucasfilm Games (die Firma des Regisseurs von *Krieg der Sterne*, etc.) gibt es nun bei **ACTIVISION** auf dem Sampler **LUCASFILM GAMES – 4 GREATEST.** Im einzelnen handelt es sich dabei um die Klassiker **BALLBLAZER, RESCUE ON FRACTALUS, THE EIDOLON** und **KORONIS RIFT.** Mit ca. 35 DM (Kass.), bzw. 50 DM (Disk.) und einem C-64 ist man dabei.

Das auch in Neuseeland schon Computer stehen, beweist das Game **MOON STRIKE** von **MIRRORSOFT**, denn dieses Shoot-em-up wurde von einigen neuseeländischen Programmierern erstellt. Im Game geht's darum, eine Superwaffe auf dem Mond zu vernichten, bevor diese die Erde vernichtet. Neben der Ballerei hat das Programm auch noch Humor, denn was soll man sonst vom Erscheinen der Mona Lisa halten? MOON STRIKE gibt's nur für den Spectrum. Preis: ca. 30 Mark.

* * * * *

Jack the Nipper ist wieder da! Der sympathische Lehrerschreck aus dem gleichnamigen Spiel treibt sein Unwesen nun in dem Programm **COCONUT CAPERS**, das, wie der Vorgänger auch, wieder von **GREMLIN** kommt. Der arme Jack und seine Familie wurden aufgrund der Vorgänge im letzten Spiel nach Australien deportiert. Jack gefällt das nicht, so daß er aus dem Flugzeug in den Dschungel springt, nur um dort von seinem Daddy verfolgt zu werden. Action ist also garantiert, und das auf allen C-64-, Spectrum- und Schneider CPC-Rechnern!

Nachdem immer mehr Programmierer sich der Programmiersprache C zuwenden, erscheinen jetzt auch die ersten Programmkonverter. **B-TRAN** von **SECTOR 7 SOFTWARE** ist ein neuer Konverter, welcher Basic-Programme nach dem Microsoft Quick-Basic-Standard, automatisch in ein C-Programm umwandelt. Nach Herstellerinformationen soll das Programm in der Lage sein, ein BASIC-Programm zu 99% umwandeln zu können. Lediglich das restliche 1% muß noch vom Programmierer selbst ungesetzt werden. Vorteil des Konverters ist der flexible und leicht übertragbare C-Code. Hauptvorteil dürfte jedoch die wesentlich schnellere Ausführungszeit darstellen, welche selbst für ACTION-Games ausreichen müßte.

* * * * *

POWER HOUSE hat zwar bis jetzt noch nicht viel Power gezeigt, aber das soll sich jetzt mit dem Utility **HOW TO GET THE MOST OUT OF YOUR COMPUTER** ändern. Für den C-64 wurde das Zeichenprogramm VIDCOM und die Basic-Erweiterung ULTRAKIT auf eine Kassette gepackt, für den Spectrum gibt's eine Synthese des Adventure-Creators **ADVENTURE BUILDER SYSTEM** und des Zeichenprogrammes **ARTWORX.** Meiner Meinung nach bekommen die Besitzer eines Spectrums für ihre 25 DM mehr Qualität für's Geld als die Commodore-User.

* * * * *

Auch der Kampfspiel-Klassiker **INTERNATIONAL KARATE** von **ENDURANCE GAMES** befindet sich nun im Reich der Low Budget Games. Für dieses überdurchschnittliche Karate-Spiel brauchen die Besitzer eines C-64, Spectrum, Schneider oder MSX nur noch kanpp 15 Märker hinzublättern. Wer INTERNATIONAL KARATE damals noch für den vollen Preis gekauft hat, darf sich jetzt ärgern.

* * * * *

Von deutschen Senkrechtstarter **RAINBOW ARTS** wird es demnächst eine ganze Menge Neuigkeiten geben. Folgende Programmtitel sind zu erwarten: **THE VOLLEYBALL SIMULATOR, DOWN AT THE TROLLS, GREAT SIANNA SISTERS, GIANT WORLD, GRAPHITY MAN** und **HOLLYWOOD CLASSICS** (für Schneider, Amiga, C-64 & Atari ST). Wir werden mit Sicherheit noch mehr darüber berichten!

* * * * *

Aus der Garde der neuen Superspiele von **MICROPARTNER** sind u.a. gleich drei zu erwähnen: **„Pink Panther", „Vampire's Empire"** und **„Western Games"** wird's für (fast) alle Systeme geben. Toll!!!

Der Billigspiel-Gigant **MASTERTRONIC** hat ein neues Label: **RICOCHET.** Unter diesem Titel werden wohl in nächster Zeit einige Sportspielchen erscheinen, teils als Remakes, teils nagelneu. Eines der ersten Games heißt **EDDIE KID** und gibt's für 10 Mark für C-64, Spectrum, Schneider und den Outsider BBC. Außerdem sollten jetzt alle achtbitrigen Atarianer die Ohren spitzen, denn in der **MAD GAMES** Serie ist jetzt **AMAUROTE** zum Preis von ca. 15 DM erschienen! Also Leute, ran!

* * * * *

Neulich rief mich **Michael Stevenson** von **AUDIOGENIC SOFTWARE** an. Die wichtigste Neuigkeit war, daß man im Readinger Haus Software-Titel für Amiga und ST produzieren möchte. Das erste Produkt, welches starke Action-Elemente in sich birgt, ist **IMPACT.** Es wird voraussichtlich in diesen Tagen für ST & Amiga erhältlich sein.

* * * * *

Neben *Elite* bietet nun auch **EPYX** eine Sammlung ihrer besten Spiele an. **EPYX EPICS** nennt sich der Zungenbrecher und vereinigt die Spiele **IMPOSSIBLE MISSION, BREAKDANCE, SUMMERGAMES** und **PITSOP II** auf einem Datenträger. Bis auf BREAKDANCE waren alle Games wirklich Chartbreaker, Grund genug also für Spieleneulinge und Klassik-Fans, sich diesen Sampler für ca. 35 DM (Kassette), bzw. 50 DM (Diskette) zuzulegen. Leider werden nur die 64er berücksichtigt, sorry...

Wer hätte das gedacht? Für das Videospielsystem von **SEGA** gibt es nun eine hervorragende Version des superschnellen Action-Thrillers **SPACE HARRIER**! Alle Features entsprechen in etwa dem Spielhallen-orginal – sind also nicht mehr zu verbessern. Die Besitzer diverser Heimcomputer-Versionen dieses Spiels sehen da echt alt aus...

* *

Kaum zu glauben! Auch bei **MASTERTRONIC** gibt's eine Low Budget Ecke für die 16-Bitter! Für den IBM hat die Firma **STORM, KOBYASHI, STRIKE, VIDEO CASINO** und **POOL** auf Lager. Die ST-Fans dürfen gespannt sein auf **CHOPPER X** und **STRIKE,** während der Amiga mit den Programmen **SPACE RANGER** und **NINJA MISSION** beglückt wird. Bei der Masse spare ich mir allerdings die Spielebeschreibungen, o.k.?

* * * * * * * * * * * * * * *

Je einen „kleinen Blauen" muß man für drei neue Spiele bei **FIREBIRD** investieren, denn die Oldies **ZENJI** und **BEAMRIDER** wurden wieder für den C-64 neu aufgelegt. Außerdem gibt's noch das mittelmäßige **BACK TO THE FUTURE** für den Spectrum und den C-64.

Atari ST-Programmierer, herhören: Das **K-MAX TRANSPUTER DEVELOPMENT SYSTEM** wurde preislich reduziert. Jetzt kostet es nur noch lächerliche 3000 DM. Zu beziehen bei **KUMA SOFTWARE LTD,** 12, Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire RG8 7JW, England. Für's Porto muß man nichts drauflegen, versteht sich.

* * * * * * * * * * * * * * *

Jede Menge Ballerei und ein bißchen Strategie verspricht die **LAST MISSION,** ein Coin-op Klassiker, der nun von **DATA EAST/US GOLD** aufgelegt wurde. Das Spiel gibt's für den C-64 zum Preis von ca. 35 DM für die Kassette und 50 DM für die Diskette. Der Spectrum macht's billiger, denn diese Version kostet nur ca. 30 DM.

* *

Tau Ceti und kein Ende! **CRL** hat anscheinend eine Vorliebe für ihren einstigen Hit entwickelt, denn **TRANXION** spielt auf dem Tau Ceti Planeten Reema, der ja bekanntlich etwas beschädigt wurde. Unglücklicherweise ist der Reaktor von Reema auch noch dabei, zusammenzuschmelzen. Um dies zu verhindern und die Schäden zu reparieren, wird natürlich ein Held gebraucht – sofern dieser einen C-64, Spectrum oder Schneider besitzt!

c16chris

KONVERTIERUNGEN

AUF EINEN BLICK ...... !

Vielleicht kennt der eine oder andere von Euch noch das Action-Game **INTO THE EAGLES NEST** von **PANDORA** für den Spectrum und C-64. Allerdings war dem Spiel nie ein großer Erfolg beschienen. Das könnte sich aber mit der nun erschienen Atari ST Fassung ändern, denn an der kann man wahrlich nicht rummekkern. Zwar heißt das Programm jetzt nur noch **EAGLES NEST**, aber die Story ist immer noch die selbe. Ziel ist es nämlich, eine feindliche Garnison auf einem Berg einzunehmen, das Spiel beginnt in der Burg (denn das ist die Garnison). Übrigens sieht alles so aus, als würde es im Dritten Reich spielen, aber näher erwähnt ist das nicht. Das Scrolling und die Animation sind jedenfalls sehr gut, die Grafik und die Farben sind gut gewählt und lassen regelrechtes Spielhallen-Feeling aufkommen. Was will man also mehr?

★☆★

Das zauberhafte Billigspiel namens **FEUD** ist wieder da. Nachdem dieser ASM-Tophit schon auf einigen anderen Rechnern für Furore sorgte, kommt nun auch der Amiga in den Genuß dieses Action-Adventures. **MASTERTRONIC** vertreibt das Game in seiner 16-Bit Low Budget Ecke für sage und schreibe 30 DM.

★☆★

VIRGIN hat den James Clavell-Hit **SHOGUN** nun auch MS-DOS-fähig gemacht. Die Grafiken sind erstaunlich gut. Die PC-Freunde können sich wirklich freuen! Für etwa 60 Märker kommt das Ding ins Haus. „Erforderlich" sind: 256k und EGA oder CGA.

Der kleine Atari ist ja eigentlich ein ganz netter Computer, aber wann wird es endlich mal ein gutes Schnellladeverfahren für diesen Rechner geben? Erst nach 25 ermüdenden Minuten war es uns möglich, die Atari-Version von **AMAUROTE** in Augenschein zu nehmen. Allerdings muß man sagen, daß sich das Warten wirklich lohnt, denn diese Konvertierung besitzt die gleich exzellente 3D-Grafik wie der Schneider und hat auch noch einen akzeptablen Sound. Insgesamt wurden wieder 2500 Screens in den Speicher gepackt, in denen bösartige Killerinsekten ihr Unwesen treiben. Als schlechteste Version dieses 15 DM **MASTERTRONIC**-Spiels bleibt jetzt nur noch die C-64-Fassung übrig, denn die kann man wirklich vergessen.

★☆★

Jetzt darf auch auf dem Schneider mit diversen Abstoßungs-Kräften gekämpft werden, denn der **SHADOW SKIMMER** von **THE EDGE** wurde nun für diesen Rechner umgesetzt. Die Grafik und der Sound gehen dabei voll in Ordnung, allerdings läßt die Schnelligkeit der Animation zu wünschen übrig, und gerade da lag der Reiz der anderen Versionen. Na ja, das Game ist immerhin noch guter Durchschnitt.

★☆★

Das grandiose Ende des großen Monty Mole Epos findet nun auch auf dem C16/Plus4 sein Ende, den nun liegt **AUF WIEDERSEHEN MONTY** von **GREMLIN** auch für diese Rechner vor. Mir persönlich hat die Umsetzung sehr gut gefallen, denn die Grafik und die Animation sind hervorragend. Nur der Schwierigkeitsgrad hat etwas gelitten, aber das dürfte nicht unbedingt ein Manko sein. Das Game kostet ca. 25 DM, und den Preis ist es auch wert.

★☆★

Wer von Euch wollte schon mal als Punk verkleidet auf die Jagd nach guten Fotos gehen? Wenn ja, dann habt ihr mit dem Billig-Game **HOCUS FOCUS** nun auch auf dem Spectrum diese Möglichkeit. Das Programm ist nicht besonders toll, das Spielfeld ist klein, aber der Plot ist ganz interessant. Eure 10 Märker müßt ihr bei **MASTERTRONIC** investieren.

Viel Geschick und Strategie müssen nun auch die Atari ST-User aufwenden, wenn sie **PIRATES OF THE BARBARY COAST** lösen wollen. Das Game ist mit Sichereit eine der interessanteren Neuveröffentlichungen für diesen Rechner. Die Grafik kann man schon als ST-Standard bezeichnen.

★☆★

Es ist kaum zu glauben, aber der einstige Superhit **SABOTEUR** gibt's nun beim Billig-Label **ALTERNATIVE SOFTWARE** zum Spottpreis von nur 10 DM für den C16 und den Plus4. Beide Rechner-Versionen befinden sich auf einer Kassette, wobei die C16-Version deutlich schlechter abschneidet, denn hier ist das Spielfeld winzig und die Grafik echt mies. Die Plus4-Version ist allerdings toll, denn hier tummeln sich jede Menge Sprites auf dem kompletten Bildschirm, und auch die Animation ist super. Für den Plus4 ist Saboteur deshalb unbedingt zu empfehlen. Buy it!

★☆★

Von **CRL** hat man ja schon seit geraumer Zeit nicht mehr viel Neues gehört. Immerhin hat sich die Firma jetzt dazu aufgerafft, ihren einstigen Spiele-Schlager **ACADEMY** für den Atari ST aufzulegen. Leider, leider ist die Umsetzung recht lieblos durchgeführt worden, denn sonst wäre ACADEMY bestimmt eines der besten Games für den ST. Einige Grafiken lassen ja erahnen, daß man einen 16-Biter vor sich hat, aber der Rest... Die gesamte Vektorgrafik sieht eher so aus, als habe man sie direkt von der Spectrum-Version übernommen. Sorry, CRL, das war wohl nichts.

Der freundliche Zeitungsjunge **PAPERBOY** begeisterte mich schon auf dem Spectrum und C-64, kein Wunder also, daß ich außerordentlich gespannt auf die Schneider-Fassung wahr. Und siehe da – die Konvertierung ist voll gelungen! Wie immer muß der Zeitungsjunge durch die Gegend radeln, seine Zeitungen durch Werfen richtig plazieren und dabei einigen Gefahren aus dem Weg gehen. Die Grafik ist wirklich nett gemacht und zeigt viel Liebe zum Detail. Außerdem sind alle Sprites knakkig groß und lassen ein gutes Spielfeeling aufkommen. Nur das Scrolling ist meiner Meinung nach etwas zu langsam, denn das mindert die Spielgeschwindigkeit und damit die Motivation. Trotzdem ist **ELITE** diese Fassung wirklich gut gelungen.

★ ☆ ★

Wer einen Commodore Amiga besitzt und gern mit einem Hubschrauber auf gefährliche Missionen gehen will, der kann sich jetzt (endlich) **SUPER HUEY** für seinen Rechner zulegen. Das Game kann schon fast als Klassiker bezeichnet werden und dürfte auch auf dem Amiga gut abschneiden.

★ ☆ ★

DEFENDER OF THE CROWN gibt's jetzt als Kassette für den C-64! Das fantastische Strategiespiel hat auch auf dem C-64 nichts von seinem Reiz eingebüßt. Klar dürfte allerdings sein, daß die Grafiken mit der Amiga-Version dieses Games nicht mithalten können, aber für C-64-Verhältnisse sind sie sehr gut. Störend sind auch die langen Ladezeiten und die langsame Verarbeitung, aber dafür ist der C-64 ja auch nur ein kleiner 8-Biter. Wer solche Spiele mag, für den ist DEFENDER OF THE CROWN ein absolutes Muß.

Die **SAMURAI TRILOGY** gibt es nun auch für den Schneider! **GREMLIN** will das Karate-Action Games für ca. 32 DM an den Mann bringen. Die Kohle lohnt sich wirklich, bedenkt man die guten Grafiken und die gute Animation. Da auch ein bißchen Strategie gefragt ist, kann man das Game bedenkenlos empfehlen.

★ ☆ ★

Da gab's mal vor einiger Zeit ein Spielchen namens Pub Games, aber das war gar so schlecht, daß niemand es haben wollte. Bei **INDOOR SPORTS** von **DATABYTE** ist die Qualität etwas ausgeprägter, denn sonst wäre die Schneider-Version jetzt wohl nicht mehr erschienen. Die Disziplinen dieses Kneipen-Decathlons sind Bowling, Darts, Airhockey und Ping Pong. Die Umsetzung ist alles in allem akzeptabel, allerdings möchte ich die Kneipe sehen, die das alles bietet...

★ ☆ ★

Das man den IBM weißgott nicht nur für professionelle Anwendungen nutzen kann, beweisen die Konvertierungen der beiden Supergames **ARCTICFOX** und **MARBLE MADNESS** der Firma **ELECTRONIC ARTS.** Beide Games sind wirklich Topprogramme und die Umsetzungen sind hervorragend gelungen. Wer's noch nicht weiß: Bei ARCTICFOX geht's um den Abschuß der Feinde (alles in 3D) bis hin zur Basis, bei MARBLE MADNESS muß ein nettes Bällchen über allerlei Hindernisse hinweggerollt werden. PS: ARCTICFOX gibt's übrigens auch für den Atari ST!

IBM-Screenshot

ST-Version

Also, im Ernst: Das angekündigte Superspiel **HADES NEBULA** ist zumindest für den Spectrum eine lahme Ente. Die Grafik ist ja noch ganz hübsch, aber die Animation und das Scrolling sind so langsam, so daß weder das eigene Raumschiff noch die Motivation eine Chance haben.

★ ☆ ★

Knightlore forevêr! Das beliebte 3D-Spiel **HEAD OVER HEELS** von **OCEAN** erlebt nun sein Comeback auf den kleinen Ataris. Die Version ist gelungen, Fans von Labyrinthspielen können sich also freuen.

★ ☆ ★

Fantastisches aus dem Hause **VIRGIN:** Nun gibt es auch für den ST das Comic-Action-Adventure **DAN DARE!** Wie aus der Programmier-Küche zu erfahren war, wird es auch ein neues Level geben!!!

★ ☆ ★

Erinnern Ihr Euch noch an das Top-Programm **THRONE OF FIRE** für den Spectrum und C-64? **MELBOURNE HOUSE** hat dieses Action-Strategie Game nun für den Schneider aufgelegt. Die Version ist gut gelungen, und natürlich muß auch auf dem Schneider der Königsthron erobert werden. THRONE OF FIRE gibt's für ca. 30 DM bei **MASTERTRONIC.**

KARATE KID II war ja schon für so einige Rechner ein Riesenerfolg. So ist es nicht verwunderlich, daß nun auch der Amiga in den Genuß dieses Super-Karate-Spiels kommt. Eines muß man dem Amiga lassen: Die Grafiken sind wirklich vom feinsten! Wer einen Amiga und das nötige Kleingeld hat, sollte sich das Game bei **MICRODEAL** *besorgen.*

Neben der schlechten Umsetzung von Academy *für den Atari ST gibt's von* **CRL** *jetzt auch den Vorläufer* **TAU CETI** *für den IBM. Eigentlich ist die Umsetzung hier ganz gut gelungen, außerdem ist die gelungene Mischung aus Strategie und Action immer noch vorhanden.*

Als weitere Neuerung gibt es nun auch die Super-Bowling Simulation **10TH FRAME** *für den Specci. Die Grafik hat etwas gelitten, und auch die Technik ist nicht so fein wie z.B. beim Atari ST. Trotzdem: Das Game ist zu empfehlen.*

Der Trick mit der Vektorgrafik scheint immer noch nicht aus der Mode gekommen zu sein. Als Beweis dafür muß man die Schneider-Umsetzung von **CHOLO** *erwähnen, denn das beste Argument für dieses Spiel ist die Tastache, daß die Kassette so lang ist, daß man sie immerhin noch als Leerkassette verwenden kann. Der Rest des Spiels ist wirklich langweilig, denn die Grafiken sind klein und werden zudem mit gähnender Langsamkeit animiert.* **FIREBIRD** *hätte das Game lieber in seiner Low Budget Ecke aufnehmen sollen.*

Für den Schneider gibt's jetzt die Umsetzung des Brutalo-Games **NEMESIS THE WARLOCK** *von* **MARTECH.** *Natürlich muß auch bei dieser Umsetzung der große Oberbösewicht nach einigen, mit Leichen gepflasterten Screens, um die Ecke gebracht werden. Nun ja, ich fand das Programm sowieso noch nie berauschend, aber die Schneider-Fassung ist immerhin äquivalent zu den anderen Versionen.*

Das französische Softwarehaus **ERE** *hat sich nun aufgerafft, seinen Golden Oldie* **CRAFTON & XUNK,** *der bei uns unter dem Titel* Get Dexter *erschien, für den Atari ST herauszugeben. Von der Grafik her ist alles beim alten geblieben, sie ist halt nur ein bißchen detailreicher. Die 3D-Perspektive ist gut, die Handlung Durchschnitt, aber man kann das Programm ohne Bedenken empfehlen.*

LEVIATHAN *war ja schon ein Riesenhit auf dem C-64, allerdings auch ein Flop auf dem Schneider. Die nun veröffentlichte Spectrum-Fassung von* **ENGLISH SOFTWARE** *ruckelt zwar ein bissel, ist aber brauchbar. Für Spectrum-Verhältnisse ein gutes Game. Wesentlich besser sind da aber die Versionen dieses Games für den Amiga und den Atari ST. Kein Wunder bei dem, was diese beiden Superrechner können (siehe Fotos!).*

Leviathan auf dem ST . . .

. . . und auf dem Amiga

So sieht es auf C-64 aus: I, BALL, das Superspiel von **FIREBIRD** *mit Sprachausgabe. Preis: 10 Mark!*

Last but not least treibt jetzt auch der Comic-Veteran **FLASH GORDON** *auf dem Computer-Veteran Spectrum sein Unwesen. Allerdings wären mir auch die ca. 15 DM für dieses* **MASTERTRONIC**-*Produkt noch zuviel, denn Langeweile ist garantiert.*

★ Die Kreisformeln

Programm: 2 Pi r, **System:** Spectrum 48/128, Commodore 64/128, **Preis:** ca. 30.- DM (Kassette), etwa 49.- DM (Diskette), **Hersteller:** Mind Games, Argus Press Software Group, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7NB, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

„Verzeihung, sagten Sie etwas?". Geistesabwesenheit ist bei Professor Brian Storm nicht die Regel, trotzdem unterlief dem Akademiker diese Bemerkung kurz vor seinem ersten Auftritt in einem Programm der Fernsehuniversität, in der er über geometrische Körper sprechen sollte. Trotz der hellen Beleuchtung und der warmen Jacke fühlen Sie sich wohl und sind gelassen. Ihr Gesicht strahlt Zuversicht aus, als der Titel des Programmes abläuft. Aber nein! Eben passierte es wieder: Sie sind völlig geistesabwesend. Sie können sich an nichts mehr erinnern, nicht einmal an Ihren eigenen Namen, ganz zu schweigen an die Formeln für die Geometrie. Vielleicht ist es nur Lampenfieber. Sie geraten in Panik. Sie versuchen sich zusammenzureißen, aber Ihr Gehirn will nicht mehr gehorchen. Deshalb müssen Sie in Ihren eigenen Kopf steigen und nachsehen, was los ist. Sie müssen das Getriebe Ihres Gehirns wieder in Gang bringen. Die Zeit scheint zum Glück stillzustehen, deshalb können Sie Jagd auf die Formeln machen. Nur keine Panik, denn Sie brauchen ja nicht in Ihrem Kopf nach Formeln zu suchen (es sei denn, Sie haben in der Schule nicht aufgepasst), es ist die Story zu dem neuen Programm von **MIND GAMES. 2 PI R** ist nicht nur die Formel für den Kreisumfang, sondern auch der Name für das Programm.

Während des Ladens habe ich mir erst einmal die Programmbeschreibung (u.a. auch deutschsprachig!) näher angeschaut. Von den Bildschirmfotos her habe ich zuerst gedacht, daß es sich hier eher um ein 0815-Spiel handelt, doch ich wurde eines Besseren belehrt! Zunächst ertönt nach dem Laden eine nette, flotte Melodie, die man sich ohne weiteres längere Zeit anhören kann (man kommt auch kaum herum, denn diese Melodie ist auch während des Spielens zu hören). Nach Spielstart sehe ich zuerst eine Formel auf dem Bildschirm: 2PI R. Dann geht's los!

Mehrere Räder mit Speichen erscheinen auf dem Bildschirm. Diese Räder bewegen sich unterschiedlich schnell in zwei verschiedene Richtungen. Am Rand dieser Räder bewegen Sie Ihren Professor (der als solches aber nicht zu erkennen ist, stattdessen besteht die Spielerfigur aus einem ovalen Etwas...). Nun kann man sich mit oder gegen die Drehrichtung des Rades bewegen. Logischerweise ändert sich dabei auch die Geschwindigkeit des Professors (gegen die Raddrehung wird er langsamer). Da die Räder aneinandergereiht sind (also eine Kette bilden), kann man von Rad zu Rad „wandern". Schön und gut, aber das ist ja noch nichts Besonderes. In einigen Rädern befindet sich in der Mitte ein Teil von der Formel, also ein Buchstabe oder eine Zahl. Und die müssen Sie in der richtigen Reihenfolge einsammeln.

Jaaaaa, aber das Gemeine kommt ja noch. Richtig – da befinden sich wieder einige Bösewichte auf den Rädern, die Sie hindern wollen, die Teile einzusammeln. Ihnen kann man nur durch geschicktes Ausweichen aus dem Weg gehen. Das ist leichter gesagt als getan, denn um an die Teile heranzukommen, muß man mit seiner Spielfigur einmal um das Rad herum wandern. Und wenn man dann noch gejagt wird – hurry up! Eine Berührung mit den Bösewichten muß der Professor mit einem erheblichen Verlust seines IQ bezahlen. Doch zum Glück gibt es auch einige Gegenstände, die dem Professor nützen. In den höheren Levels kommen aber noch mehr Gefahren auf ihn zu: Die zerstreuten Gedanken tauchen auf! Von Ihnen gibt es drei verschiedene Arten. Die schlimmste von ihnen bewegt sich zielstrebig auf unseren Professor zu. Von der Spielidee, Spielwitz und Umsetzung hat mit PI R2 sehr gut gefallen. Es gibt doch immer noch Programme, die eine „neue" Spielidee haben. Die Grafik ist recht gut, doch kommen erst in den höheren Levels (ab 4) so richtig verwirrende Kombinationen (das macht Spaß...). Schade ist nur, daß man dieses fantastische Spiel nicht zu zweit spielen kann, aber man wird auch selten einen anderen spielen lassen (weil man selber nicht beim Weiterspielen unterbrochen werden will!!!). MIND GAMES hat meiner Meinung nach ein Top-Programm veröffentlicht. Wann helfen Sie Professor Brian beim Einsammeln???

Stefan Swiergiel

ASM HIT

Grafik	8
Sound	8
Strategie	11
Spielwert	10
Preis/Leistung	9

★ Reinfall á la SSI

Programm: Rings of Zilfin, **System:** C-64, Atari ST, Apple II, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** SSI, USA, **Bezugsquelle:** u.a. Computershop, München.

NIGHT TIME IN THE VILLAGE OF SHAM. ALL SEEMS QUIET AND PEACEFUL. -RETURN-

Nachdem in der Softwareschmiede **SSI** in letzter Zeit ja schon einige erstaunlich gute Rollenspiele programmiert wurden (z.B. *Phantasie II* und *Shard of Spring)*, legt SSI mit **RINGS OF ZILFIN** nun wieder ein Programm dieses Genres vor. Natürlich ging ich aufgrund der gut aufgemachten Vorgänger und des Umfangs von vier Diskettenseiten mit einigen Erwartungen an diesen Test heran. Doch schon nachdem ich ca. eine Stunde gespielt hatte, schaltete ich den Computer total entmotiviert aus. Zu sehr hatten mich der verwirrende Spielablauf, die schwachen Grafiken (auf dem Cover werden diese als „revolutionär" bezeichnet, was wohl ein schlechter Witz sein soll) und die unpräzise Steuerung über Joystick enttäuscht. Außerdem hemmen dauernde, quälend langsame Diskettenzugriffe den ohnehin langweiligen Spielablauf, in dem der Spieler mit seiner Figur, dem Helden „Reis", durch die Länder Deloria, Begonia und Sumaria reisen muß, um einen verschollenen Ring zu finden und ihn dadurch dem Zugriff des Bösewichtes „Lord Dragos" zu entziehen. Ich habe dieses Ziel aufgrund meiner kurzen Spielzeit logischerweise nicht erreicht. Alles, was mein Held erlebte, waren Besuche in einigen Städten und einige Kämpfe während der Reisen dorthin, die bei mir aber ebenfalls nur Gähnen hervorriefen. Bei diesen Kämpfen schießt man in einem simplen Reaktionstest entweder mit Pfeilen auf die Gegner, oder man fährt eine Schwertattacke aus. Aufgrund der unpräzisen Steuerung bleibt es aber dem Zufall überlassen, ob der Kampf erfolgreich ausgeführt wird oder nicht. Zu all diesen negativen Eindrücken kommen noch einige falsche Angaben im (englischen) Handbuch, die nicht mit dem Spiel übereinstimmen.

Ich kann also jedem nur vom Kauf von RINGS OF ZILFIN abraten (meine interne Abkürzung lautet übrigens „RO(T)Z"). Bei diesem Spiel ist wirklich alles danebengegangen, und für den Preis erhält man wahrlich wesentlich bessere Strategie-Rollenspiele. RINGS OF ZILFIN – Nein danke!

M. Kohl

ROADS TO SO. UNION ONE?

Grafik	2
Handhabung	3
Technik/Strategie	3
Spielwert	1
Preis/Leistung	2

„Vermeeren" Sie Ihr Geld!

Programm: Vermeer, **System:** Schneider CPC, Atari ST, C-64, **Preis:** ca. 60 DM (Disk), **Hersteller:** Ariolasoft, Gütersloh.

Daß gute Programme nicht nur aus England oder Amerika kommen müssen, beweist uns seit einiger Zeit das deutsche Softwarehaus **ARIOLASOFT.** Neustes Programm aus Gütersloh: **VERMEER.** Wer sich schon für das Strategiespiel *Hanse* interessierte, der wird wohl auch auf VERMEER aufmerksam werden. Ariolasoft versetzt uns einige Jahrhunderte zurück und läßt uns dort die aktuelle Zeitgeschichte miterleben.

Diesmal ist es nicht 'mal ganz ein Jahrhundert geworden. Man schreibt das Jahr 1917/1918. Wer nicht ganz in Geschichte geschlafen hat, weiß, daß in dieser Zeit gerade der erste Weltkrieg stattgefindet. Es herrscht eine hohe Inflationsrate, größere Reisen werden noch mit Schiff und Bahn zurückgelegt, der Kunsthandel steht in großer Blüte. In der Silvesternacht 1917/1918 passiert es: Eine der wertvollsten Kunstsammlungen Europas wird während eines Tranports gestohlen. Pech oder Glück für Sie, daß Sie den Bestohlenen gut kennen. Es ist Ihr sehr vermögender Onkel Walther von Grünschild, und der hat Sie als seinen Erben im Auge. Er besitzt weltweite Tabak-, Tee-, Kaffee- und Kakaoplantagen. Von Grünschild verlangt jedoch von seinem Nachfolger, daß dieser den Plantagenbesitz erfolgreich führt, im Welthandel gute Geschäfte macht und zuguterletzt ihm auch noch seine Kunstsammlung zurückbringt.

LONDON DEN 1. 1.1918 50000 M

KAFFEE	0	165.86	M
TABAK	0	175.69	M
TEE	0	284.17	M
KAKAO	0	158.39	M

KAFFEE TABAK TEE KAKAO

VERKAUF
TRANSPORT
TERMINE
AUSGANG

Ihr Onkel gibt Ihnen dazu ein Startkapital von 50 000 Mark mit auf den Weg und hofft, daß Sie das Beste daraus machen. Gerade in dieser Zeit gelingt es vielen Leuten, sich vom Tellerwäscher zum Millionär hochzuarbeiten. Warum nicht auch Ihnen? Übrigens, eine Spur zum Verbleib Ihrer Sammlung führt zu Vico Vermeer, dem weltbekannten Kunstfälscher.

Es ist noch keinem gelungen, Vermeer das Handwerk zu legen.

Sie beginnen das Spiel in London. Freundlicherweise haben die Leute von Ariolasoft auch daran gedacht, daß viele Deutsche dieses Spiel spielen möchten. Daher erscheint sämtlicher Text in Deutsch (!). Da fällt das Spielen gleich viel leichter. Auf dem Bildschirm sehen Sie eine Weltkarte, jede Menge große Städte sind darauf gekennzeichnet. London blinkt auf der Karte. Rechts auf dem Bildschirm sind alle Städte namentlich aufgeführt und können mit dem Joystick ausgewählt werden. Nachdem der Zielort gewählt wurde, werden Sie über die Reisekosten aufgeklärt (wird natürlich alles von Ihrem bißchen Geld abgezogen...). Der Bildschirm wechselt, und jenachdem, ob Sie mit dem Schiff oder der Bahn reisen, bewegt sich ein kleines Sprite mit Ihrem Fortbewegungsmittel auf Wasser oder Schiene. So eine Reise kann natürlich auch schon ein paar Tage dauern. Und während Ihr Fahrzeug Sie zu Ihrem Zielort bringt, macht Sie der Computer ab und zu auf geschichtliche Ereignisse aufmerksam, die am Tag passieren, wie z.B. die Absetzung Kaiser Wilhelms. Die Zeit spielt in Vermeer auch eine große Rolle. Sie sollten rechtzeitig ein paar Rohstoffe kaufen und Plantagen anlegen, damit Sie mit dem Erlös auf Auktionen gehen können.

Sind die Ernten auf Ihren Plantagen eingeholt, können Sie sie nach London oder New York verschippern und dort in Bares umsetzen. Wenn Sie schlau sind, können Sie sich auch auf Warentermingeschäfte einlassen. Diese bringen viel Geld, können aber auch bei Nichteinhaltung des Termins empfindliche Strafen kosten. Wo wir schon bei der Börse sind, mit Aktienhandel kann man natürlich auch das große Geschäft machen. Besonders zur Zeit der Inflation lassen sich so große Gewinne erzielen. Sie können Aktien von vier Schifffahrtsgesellschaften erwerben, die auf Ihren Transportlinien fahren. Je öfter Sie fahren, desto höher steigen die Aktien. Sollten Sie sich einmal übernommen haben, gibt Ihnen die Bank auch einen Kredit. Es gibt also viele Möglichkeiten, zu Geld zu gelangen. Doch auch Sie werden vom Schicksal nicht verschont. Manche Plantagen

BERLIN
PARIS
AMSTERDAM
LISSABON
LONDON
ANKARA
BOMBAY
COLOMBO
MOMBASA
DUALA
ABIDJAN
RIO
BOGOTA
GUATEMALA
RICHMOND
ST. LOUIS
AUFENTHALT
AUSGANG

M IN LONDON

werden von Ungezieher befallen, auf anderen streiken die Arbeiter. Ein Land erlebt einen Putschversuch, das andere Land enteignet alle Plantagen. Man kann gar nicht alle Möglichkeiten aufzählen, die das Programm bietet. Ich habe ja nur die wichtigsten Möglichkeiten zum Geldverdienen aufgezählt. Vor Ihnen liegt ja noch der Kunsthandel, wo Sie Bilder auf Auktionen ersteigern müssen. Sie müssen die Bilder in Ihre Sammlung einordnen, sie begutachten lassen, eventuell verkaufen etc. Wenn Sie sich noch nicht so gut auskennen, dreht man Ihnen schnell eine Fälschung an. Vico Vermeer ist besonders bekannt dafür. Nur durch ein Gutachten können Sie sich Gewissheit verschaffen. Das ist Ihr eigentliches Ziel, nämlich Ihrem Onkel den wertvollsten Teil seiner Sammlung zurückzubringen. Dabei ist es nur nebensächlich (aber auch notwendig), daß Sie Geld verdienen. Und dazu haben sie wirklich viele Möglichkeiten.

Vermeer legt großen Wert auf Ihr strategisches Denkvermögen. Insofern spielt die mickrige Grafik, die ohnehin nur zur Auflockerung des Programms dient, nur eine sehr untergeordnete Rolle. Das, was Sie tun, ist wichtiger, als das, was Sie sehen! Alles, was Sie tun möchten, können Sie natürlich auch mit dem Joystick tun. Sie brauchen dann keinerlei Eingaben über die Tastatur zu machen. Aber glauben Sie nicht, daß Sie schnell mit dem Spiel fertig sind. Vermeer wird Sie sicherlich voll begeistern, zumal dem Programm auch eine sehr verständliche und ausführliche deutsche Anleitung beiliegt. Ohne die steht man vor dem Programm wie der Ochs' vorm Scheunentor. Haben Sie sich erst einmal durch die Anleitung durchgelesen, wissen Sie, wie man schnell zum benötigten Geld kommt. Dann können Sie ja auch 'mal versuchen, in drei Stunden aus 50 000 Mark 375 820 Mark zu machen. Als Hilfe für die Jagd nach den Gemälden liegen VERMEER 40 farbige Fotos der Kunstwerke bei. In der Anleitung werden diese auch kurz vorgestellt. Die computerspezifischen Unterschiede des Spiels werden natürlich auch erklärt. Man mag es kaum glauben, was für ein Superspiel VERMEER ist. Man muß es selbst erst einmal ein paar Stunden gespielt haben. Meine Empfehlung an alle ST-, CPC- und Commodore-Besitzer: Kauft euch VERMEER so schnell wie möglich! VERMEER wird sicherlich auch noch einmal bei der Wahl zum Programm des Jahres auftauchen.

Peter Braun

Grafik	**5**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**11**
Spielwert	**11**
Preis/Leistung	**10**

Alles klar zum Entern!

ASM HIT

Programm: Pirates, **System:** C-64, Spectrum, Atari XE/XL, ST, Schneider CPC 464/6128, Apple, Amiga, IBM, **Preis:** ca. 47,--DM (Kassette), ca. 65,--DM (Diskette), **Hersteller:** Micro Prose Simulation Software, 2, Market Place, Tetbury, Gloucestershire GL8 8DA, **Bezugsquelle:** u.a. Computer-Shop, München.

„Ruder hart an Steuerbord, Segel voll setzen, Kanonen fertigmachen zum Feuern". Diese und andere Schlachtrufe werden Sie hören, wenn Sie die neue Action-Adventure-Simulation von **MICRO POSE** spielen. Das Programm nennt sich **PIRATES!** und spielt im 17.Jahrhundert. Schon beim Öffnen der Verpackung habe ich gemerkt, daß es sich um ein komplexes Spiel handelt, denn eine große Karte und eine 88 Seiten starke Anleitung (in Englisch) waren beigelegt. Ich habe, ohne groß in die Anleitung zu schauen, die C-64-Version eingeladen. Nach einer Weile (typisch lange Ladezeiten der Floppy, denn es wurde kein Fast-Loader verwendet!) erschien ein kurze Mitteilung und die drei Auswahlmöglichkeiten, eine neue Karriere zu starten, einen abgesicherten Spielstand einzuladen oder eine berühmte Expedition nachzuspielen. Ich wähle natürlich den ersten Punkt. Nach Eingabe meiner Nationalität (englisch, holländisch, französisch oder spanisch), des Namens, Schwierigkeitslevels und meiner besonderen Begabung (z.B. beim Fechten oder Navigieren) beginnt meine Geschichte: Als Engländer habe ich mich auf einer Plantage verpflichtet, doch durch die eintönige und harte Arbeit habe ich vor zu flüchten. Zur gleichen Zeit liegt ein Piratenschiff im Hafen, mit dem ich fortkommen könnte. Die Crew fragt mich nach der Ankunft der Silver Train oder der Treasure Fleet in einem bestimmten Ort.

Nun mußte ich doch in die Anleitung schauen, denn nur dort stehen die genauen Daten (gibt man nämlich ein falsches Datum an, ist es nahezu unmöglich, normal weiterzuspielen!). Doch dann erwartet mich eine Überraschung. Die Crew will, daß ich den Posten des Kapitäns übernehme, also muß ich mit ihm duellieren! Also wähle ich als Waffe das „Longsword", und dann beginnt auch schon der Kampf. Mit gezielten Schlägen (?) habe ich es doch geschafft, den alten Kapitän in die Flucht zu schlagen. Die Kampfszenen sind nett gestaltet: In den oberen zwei Dritteln ist die Hintergrundgrafik abgebildet, vor denen sich die zwei Kontrahenten „schlagen", darunter befindet sich die Anzeige der Anzahl der Männer (wichtig beim Entern und Kapern von Schiffen) sowie der Zustand der Moral (noch wichtiger, sollte immer im Auge behalten werden!).

So einfach wird man Kapitän eines Piratenschiffes (um ehrlich zu sein, ich habe mehrere Versuche benötigt, um den alten „See-Hund" zu schlagen...). Jetzt muß die Diskette umgedreht werden und man darf wieder eine Weile warten. Nach dem Nachladen befindet man sich in einem Hafen (in meinem Fall St. Kitts). Als nächstes wäre der Besuch des Gouverneurs anzuraten. Bei ihm erhält man immer gute Informationen über Kriegszustände, Aufenthaltsorte anderer Piraten u.ä. Dann geht man in die nächste Taverne, wo man einige Leute anheuert. Auch die Taverne entpuppt sich alsbald als eine Stätte für wichtige Hinweise. Neben alten Schatzkarten geben auch Reisende (gegen ein paar Goldstücke) Informationen über Städte. Der Besuch eines Händlers empfiehlt sich erst, wenn man gute Beute gemacht hat. Nun geht's aber endlich in die Karibik. Während man so durch die Gegend „schippert", lassen sich mehrere Informationen über den Zustand der Crew, des persönliche Status, Karten usw. abrufen. Überfällt man längere Zeit kein Schiff, dann wird die Crew recht sauer. Also, immer einen Blick darauf werfen, es kann nie schaden!

PORT ROYALE
1 FORT(S)
80 SOLDIERS.
1600 CITIZENS.
GOLD: 4,000
SURVIVING
PORT ROYALE IS BUSTLING WITH ACTIVITY. DO YOU:
VISIT THE GOVERNOR
VISIT A TAVERN
TRADE WITH A MERCHANT
DIVIDE UP THE PLUNDER
CHECK INFORMATION
LEAVE TOWN

Heißt es: „SAIL HO", dann wird's spannend. Man bekommt die Möglichkeit, an das noch unbekannte Schiff näher heranzufahren (um es zu erkunden) oder die Reise fortzusetzen. Nimmt man die erste Möglichkeit, so erfährt man erst einmal, um was für ein Schiff es sich handelt. Bei den Franzosen sind es meistens die kleinen, aber schnellen „Pinnace", bei den Holländern sind die „Cargo Fluyts" und die „Merchantman" stark vertreten. Die Spanier treten überwiegend mit Gallionen auf (wobei die Kriegsschiffe mit Vorsicht zu genießen sind!). Nun kann man es nochmals näher betrachten, um die Nationalität festzustellen. Es dürfte wohl klar sein, daß Sie Ihre eigenen Schiffe nicht angreifen, ansonsten haben Sie kaum eine Chance, befördert zu werden! Haben Sie nun alle Informationen über das fremde Schiff, können Sie es einmal angreifen, nach Neuigkeiten fragen oder weitersegeln. Natürlich wird lieber angegriffen. Auf dem Bildschirm erscheint wieder eine Kampfszene. Zuerst kann man sich noch mit den Bordkanonen beschießen. Aber das hat eigentlich erst Sinn, wenn man 15 oder mehr Kanonen hat. Mit weniger Kanonen richtet man beim gegnerischen Schiff so gut wie keinen Schaden an. Berühmte Piraten (so ist es mir nach längerem Spielen ergangen) brauchen nur einmal das Schiff anzuschießen, dann wird schon die weiße Fahne gehißt. Damit entfällt der Kampf zwischen den beiden Kapitänen. Hat man es doch geschafft, erfolgreich ein Schiff zu überfallen, gibt es wiederum zwei Möglichkeiten: Das Schiff behalten (so kann man mehr Güter transportieren, aber es werden zusätzlich acht Mann zur Navigation benötigt) oder es wird ausgeplündert und versenkt. Selbstverständlich lassen sich auch die Städte überfallen, doch dazu sollte man schon eine Crew von mindestens 200 Mann haben. Meine Crew hatte zeitweise 411 wackere Burschen, zudem war ich schon zum Admiral befördert worden und hatte eine Frau geehelicht! Richtig, wer viel Geld hat und ab und zu den Gouverneur besucht, dem wird die junge Tochter des Gouverneurs „vorgestellt".

SUPPORTERS ARE PUT IN A SMALL LEAKY BOAT. TAUNTS, JEERS AND LAUGHTER RING OUT ACROSS THE WATER AS YOU SAIL AWAY, YOUR FACE FLUSHED WITH SHAME.
ENEMY CAPTAIN MR. MANFRED
PRESS TRIGGER TO CONTINUE

Aber das sind nur „nebensächliche" Aktionen. PIRATES bietet viel mehr. Man merkt sofort, wie viele Details in diesem Programm stecken. Die Karibik ist groß, es gibt viel zu erkunden (die verschwundene Schwester muß gefunden werden, es gibt viele Schätze usw.), und es macht richtig Spaß, wenn man sieht, wie man an Rang und Ehre gewinnt. Das Ziel ist, zum Berater des Königs zu werden (das ist ein sehr weiter Weg!) und somit zu Ehre, Ruhm und Richtum zu gelangen. Die vielen Kampfszenen, unterschiedlichen Levels und ein hoher Spielwitz machen PIRATES zu einem Superspiel. Obwohl dise Simulation mit Arcade-Sequenzen zum größten Teil in Basic geschrieben wurde (irgendwo gibt es auch einen Compiler), ist das Programm recht schnell (u.a. abhängig vom Level). Ich habe dieses Programm schon über zwei Monate lang gespielt und bin immer noch begeistert davon. Eine willkommene Abwechslung von den Ballerspielchen!

Stefan Swiergiel

Grafik	**8**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**11**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**9**

Get ready for take off!

Programm: Twin Tornado, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca.40 DM (Disk.), **Hersteller:** Doctorsoft, England, **Computershop München.**

Bei diesem Flugsimulator mit dem Namen TWIN TORNADO nehmen Sie Platz hinter dem Steuer eines Tornados. Viele Dinge müssen bei der Steuerung beachtet werden, so daß man sich erst eine ganze Weile einarbeiten muß, um den Tornado einigermaßen im Griff zu haben. Leider passiert danach nicht mehr viel. Zwar bietet das Programm, und das ist bisher einmalig, die Möglichkeit, zwei Computer zu verbinden und gegeneinander zu spielen, allerdings braucht man dafür ein spezielles Kabel zum Preis von 39 DM. Doch kommen wir zum Spiel selbst. Hat man einen der drei Moden (Schulung, Luftkampf allein oder Luftkampf zu zweit) gewählt und den Schwierigkeitsgrad eingestellt, steht man mit dem Tornado mit laufenden Triebwerken vor dem Hangar. Man erhöht dann erst den Schub mit „?" und löst die Bremse, „Space", um auf die Startbahn zu rollen. Durch Drücken von „B" hält man dort wieder an und gibt vollen Schub. Dann wird wiederum die Bremse gelöst, und man rast los. Bei 130 Knoten wird der Joystick nach hinten gezogen, und das Fluggzeug hebt ab. Jetzt wird mit „T" das Fahrgestell eingezogen, „R" zieht irgendwelche, nicht weiter erläuterte Klappen ein, und mit „W" wird die Flügelklappe entrastet. Nun befindet man sich endlich in der Luft. Im Kampfmodus steigt man dann auf 6000 Fuß, um auf das Feindflugzeug zu treffen. Über ein Ortungsgerät peilt man es an, nähert sich ihm und eröffnet dann das Feuer, wobei zuvor mit „A" das Geschützvisier eingeschaltet werden muß. Hierbei ist die schnelle 3D-Vektorgrafik beachtenswert. Es wäre jedoch auch traurig, wenn sie nicht so schnell wäre, denn außer für das gegnerische Flugzeug muß der Computer keine Rechenzeit für andere Objekte aufwenden.

Während eines solchen Kampfes oder auch beim normalen Fliegen stürzt der Tornado schon mal ab. Leider werden keinerlei Gründe für die Absturzursache angezeigt, was gerade für den Anfänger frustrierend ist, da er mögliche Fehler aus Unwissenheit nicht abstellen kann.

Abschließend betrachtet konnte mich TWIN TORNADO nicht überzeugen. Trotz der wohl realistischen Umsetzung bietet mir das Game zu wenig Spielspaß. Auch verwirren die vielen verschiedenen Anzeigen, und als Anfänger benötigt man eine recht lange Gewöhnungszeit. Für Leute, die das jedoch in Kauf nehmen und sich dann mit dem simplen Jagen eines gegnerischen Flugzeuges zufriedengeben, ist es genau das Richtige.

M. Kohl

Grafik	**6**
Handhabung	**5**
Technik/Strategie	**7**
Spielwert	**5**
Preis/Leistung	**6**

Unter der Schulbank ging's heiß her!!!

Programm: Battleships, **System:** C-64, Schneider, Spectrum (Atari ST folgt in dieser Woche), **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** Elite Systems, Walsall, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

Vier der renommiertesten Programmierer von **ELITE** scheinen ihre Schulzeit noch gut im Gedächtnis zu haben. Die Begeisterung muß groß gewesen sein. Denn: Chris Butler, Keith Burkhill, Paul Hunter und Steve Bak erinnern mit dem Schulbank-Klassiker „Schiffe versenken" an jene Tage heimlicher geistiger Abwesenheit vom tagtäglichen Sozialkunde-Unterricht. Mit **BATTLESHIPS** steigt ein computerisierter „Phönix aus der Asche", der so manchen wieder an ein simples, aber interessantes Spiel heranführen wird!

Zum Szenario: Das DIN-A4-Blatt kann man getrost in der Schublade lassen; den Bleistift auch: Das „Schreiben" übernimmt der Rechner (ich testete die 64er-Fassung). Sie haben nur noch die Aufgabe, Ihre Flotte in einem wahrlich riesigen Areal zu plazieren. Und das geht so:

Ich wähle den Zwei-Spieler-Modus (man kann aber auch allein gegen den Rechner antreten), sehe zu, daß mein Kollege Thomas „Brandy" Brandt nicht zuschaut, und kann jetzt in aller Seelenruhe die fünf verschiedenen Schiffe mit dem Stick (plus „Feuer") setzen. Zur Verfügung habe ich einen „Sechser" (das Flaggschiff), einen „Fünfer" (Zerstörer); einen „Vierwertigen" (U-Boot); den „Dreier" (mittleres Kampfschiff) und einen „Zweier" (kleines, wendiges Schiffchen). Als Player 1 sehe ich „meine" Karte mit den Schiffskoordinaten rechts; links wird die Flotte „plastisch" dargestellt. In dieser Abteilung steuere ich per Stick das gewünschte Schiff an und setze es nach meinem Dafürhalten ins Schlachtfeld. Zudem kann man die „klotzartigen" Gebilde, namens Kriegsschiffe, rotieren lassen. D.h., man ist in der Lage, die Anordnung zu verändern, dem Schiff eine andere Form zu geben. Mit „End" schließe ich mein taktisches Geplänkel ab, und nun ist Thomas dran – ich schaue weg.

„Mein Gott, Brandy ist endlich fertig!" Jetzt bekomme ich die blanke Seekarte und Thommy's Schiffchen zur Ansicht. Mit dem Fadenkreuz suche ich mir eine Stelle aus, wo feindliche Verbände vermutet werden, und feuere (zunächst erhält man 20 Schuß) in das Koordinaten-System. Ist dies beendet, erscheint eine Art von „Replay" (ähnlich wie bei *Football Manager*). Man sieht einen Kreuzer aufs offene Meer feuern, während einige Flugzeuge versuchen, diesen zu treffen. Hat man selbst nicht übers Ziel hinausgeschossen, erkennt man einen Treffer an der Explosion am Horizont sowie an dem jeweiligen Feindschiff, welches hernach schon „angekratzt" ein wenig in die Fluten eintaucht.

Spieler 2 ist nun an der Reihe. Seine Aufgabe ist dieselbe. So nach und nach hat man das Areal abgegrast und so manchen Brummer gefunden. Wer als erster alle Schiffe versenkt hat, hat das Spiel für sich entschieden - so einfach ist das! Aber: Ist es wirklich so einfach? Mitnichten! Es gehört schon ein wenig geschicktes taktisches Vorgehen und vor allem eine gehörige Portion Glück dazu, um erfolgreich aus der Seeschlacht hervorzugehen.

Bleibt abzuwarten, ob die User sich auf BATTLESHIPS stürzen oder doch lieber wieder unter der Schulbank mit Papier und Bleistift „arbeiten". Die „Grafik" ist im letzteren Falle sicherlich schlechter. Dafür hat man aber (vielleicht) den Vorteil, nicht vom Lehrer erwischt zu werden. Warum? Ganz einfach: der Sound von donnernden Kanonen und hervorragender Background-Musik ist nur bei BATTLESHIPS zu hören. Kurzum: Nettes Spielchen, wirklich!

Manfred Kleimann

Grafik	**8**
Sound	**9**
Handhabung	**11**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**

IQ: (I)diotischer (Q)uatsch

Programm: Q, **Preis:** 32 DM, **Hersteller:** Nu Wave Software (CRL), London, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Wie es die Überschrift schon andeutet, ist dieses Programm absolut „dünne". Das fängt schon mit der lächerlichen Anleitung an. Nur kurz wird die Bedienung des Programms erklärt und der eigentliche Spielsinn in einem Satz: Irgendwelche Punkte sollen mit einem superintelligenten Lebewesen, genannt S.A.I.L., eingekreist werden. Ich konnte mir also, genau wie der Leser, nach dieser „Information" rein gar nichts unter **„IQ"** vorstellen.

Nach dem Laden des Games, was mit einem ganz netten Bild und einer kleinen Anzeige zur verbleibenden Ladezeit überbrückt wird, war ich zunächst noch recht optimistisch. Nachdem ich die Farbe meines S.A.I.L. gewählt und die Anzahl der Spieler (maximal 4, der Computer übernimmt bis zu 3) festgelegt hatte, begann das Spiel. Wenige Minuten später allerdings hatte ich schon genug. Vielleicht ist mein IQ für „IQ" zu niedrig, aber ich habe es, trotz mehrfacher Versuche, nicht ganz „gerafft".

Das Spielfeld setzt sich aus lauter Punkten zusammen, die über den ganzen Screen verteilt sind. Zu Beginn befindet man sich mit einem kleinen Strich in der Mitte. Mittels „Space" kann man nun wählen, welche beiden Punkte man zuerst miteinander verbinden möchte. Hat man sich entschieden, wird dies mit irgendeiner anderen Taste ausgelöst. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Das mag sich ja alles noch ganz simpel anhören, mit zunehmender Spieldauer jedoch und immer mehr Strichen auf dem Bildschirm, versteht man überhaupt nicht mehr, was abläuft. Die S.A.I.L.s rasen dann, ohne daß man irgendwelche Gesetzmäßigkeiten erkennen kann, teilweise mehrere Sekunden lang über das Spielfeld und verbinden laufend Punkte. Spielt man zu zweit, muß der Partner manchmal längere Zeit aus unerklärlichen Gründen pausieren. Auch die Frage, wer denn nun welche Felder besetzt hält, entwickelt sich aufgrund der ungünstigen Farbwahl zum Ratespiel. Schließlich konnte ich während meiner wenigen Spiele auch keine Unterschiede zwischen den verschiedenen S.A.I.L.-Arten, unter denen man zu Beginn des Spiels wählen kann, entdekken. Auch die Anleitung gab dazu, wie man sich aufgrund der eingangs erwähnten Mängel vorstellen kann, nicht viel her.

Nu Wave Software, ein CRL-Label, kannte ich bisher nur vom Hörensagen, aufgrund des angeblich fantastischen ID, welches ich leider nicht kenne. Wenn IQ aber, wie der Name der Firma schon sagt, Nu Wave (Neue Welle) sein soll, dann kann ich auf solche innovativen Softwarekonzepte liebend gern verzichten. IQ soll wohl eine Art Computer-Käsekästchen sein. Angesichts eines solchen Programms spiele ich jedoch lieber weiter mit Papier und Bleistift. Mein Rat: Lassen Sie die Finger davon. Es wäre schade um das Geld. *MHK*

Grafik	**2**
Handhabung	**5**
Technik/Strategie	**3**
Spielwert	**2**
Preis/Leistung	**2**

„Scrabbleln" auf dem IBM

Programm: Scrabble, **System:** IBM-PC und Kompatible, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Leisure Genius.

Nun kann man endlich auf dem IBM nach Herz und Lust „scrabblen". Denn wer kennt nicht das beliebte Familienspiel? Eigentlich müßte es jedem bekannt sein. Doch für die anderen wenigen führe ich noch einmal kurz die Regeln auf (die Kenner können ja den folgenden Absatz übergehen und im eigentlichen Test fortfahren).

SCRABBLE ist ein Game für 2-4 Spieler. Jeder Spieler bekommt sieben Spielsteine, auf denen sich jeweils ein Buchstabe des Alphabets befindet. Mit diesen Steinen muß der Spieler versuchen, Wörter zu bilden, die er auf einem 15*15 Felder umfassenden Spielfeld unterbringen muß. Der erste Spieler muß sein erstes Wort über den Mittelpunkt des Spielfelds senkrecht oder waagerecht legen. Das nächste Wort muß jetzt an diesem Wort anliegen. Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten. Entweder macht man aus dem alten Wort ein neues (aus Tronic wird Tronicverlag), oder man legt ein komplett neues Wort, das einen Buchstaben des alten benutzt (Tronicverlag und ASM, wobei das A von beiden Worten nur ein Buchstabe ist, d.h. ASM wird im rechten Winkel zu Tronicverlag gelegt). Eine dritte Möglichkeit wäre, daß man das neue Wort parallel zum alten legt. Hier müssen aber die gegenüberliegenden Buchstaben auch neue Wörter ergeben. Die Wertung errechnet sich aus den einzelnen Buchstaben. Jedem Buchstaben ist ein Wert zugeordnet. Jedes neue Wort, das ein Spieler legt, aber auch die Verbesserung eines alten und die beim parallel gelegten Wort entstandenen neuen Wörter, ergeben in der Addition der Buchstaben-Werte der jeweiligen Wörter eine Summe, die zum Gesamtstand eines Spielers dazugezählt wird. Der Spieler mit den meisten Punkten hat dann natürlich gewonnen. Auf dem Spielbrett gibt es besondere Felder, die den Wert eines Buchstaben verdoppeln, den Wert eines Wortes verdreifachen usw. Weiterhin gibt es sogenannte Jokersteine, die der Spieler für einen beliebigen Buchstaben einsetzen darf. Jeder Spieler kommt der Reihe nach dran, um seine Steinchen zu setzen. Nach dem Legen eines Wortes werden die Steine wieder auf 7 aufgefüllt, und man kann weiter probieren. Kann man nicht mehr setzen, kommt der nächste an die Reihe. Sobald der Vorrat an Spielsteinen zur Neige gegangen ist und ein Spieler alle seine Steine verbraucht hat, ist das Spiel zu Ende. Genaueres können sie auch in der leider in Englisch abgefaßten Anleitung nachlesen.

Man kann mit bis zu 4 Spielern diese Adaption auf dem IBM spielen. Weiterhin besteht die Möglichkeit, statt einem menschlichen Mitstreiter Genosse Computer einzuspannen. Er steht mit 8 verschiedenen Spielstärken zur Verfügung. Wobei sich die stärkste als äußerst spielstark (leider auch als äußerst langsam) erwies. Das Spiel auf dem IBM beinhaltet alle Originalregeln des Brettspiels. Die Darstellung des Spielbretts und der Steine ist gut zu erkennen, ist aber trotzdem nur guter Durchschnitt. Die Handhabung wurde sehr komfortabel gelöst.

Positiv zu bewerten sind einige Zusatzoptionen, wie z.B. eine Hint-Funktion. Hier gibt der Computer dem suchenden Spieler mögliche Wörter mit ihren Positionen an. Das Programm beinhaltet auch eine Kontrolle, ob das von ihnen gelegte Wort auch in seinem Wortschatz (natürlich Englisch) vorkommt. Ist dies nicht der Fall und das Wort scheint trotzdem kein Buchstabensalat (z.B. knpsgj) zu sein, fragt der Computer zur Sicherheit noch einmal nach.

Negativ ist natürlich wieder der englische Wortschatz zu bewerten, denn der Computer kann nur englische Worte legen. Vielleicht ist dieser Umstand für Englischlernende aber wieder ganz praktisch.

Doch wer dies schon gewöhnt ist, sollte sich IBM-Scrabble ruhig einmal anschauen. Zwar macht das Brettspiel viel mehr Spaß, aber dort kann man nur mit mehreren Personen spielen, während man bei der PC-Version nicht auf Mitspieler angewiesen ist.

Fazit: Scrabble ist eine gelungene englische (im wahrsten Sinne des Wortes) Umsetzung des populären Brettspieles.

tob

Grafik	**7**
Handhabung	**8**
Spielwert	**8**
Umsetzung	**9**
Preis/Leistung	**7**

Ein bißchen dürftig

Programm: Dark Empire, **System:** Spectrum, C-64, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Argus Press Software, Bezugsquelle: u.a. Glass House Games, Felsberg.

Weit draußen in den äußeren Regionen des Universums liegt irgendwo noch eine andere Welt. Eine Welt, vergleichbar mit unserer, aus Land und Seen, Inseln und Kontinenten. In ihren Städten leben gewöhnliche Menschen. Nun werden diese armseligen Kreaturen aber von bösen Aliens unterdrückt, dem Dark Empire. Das Dark Empire versteht es nur allzu gut, den anderen Planeten vorzutäuschen, hier sei alles in Ordnung. Doch die Menschen haben die Freiheit nie kennengelernt. Eines ist sicher: diese Welt braucht Hilfe. Sie muß befreit werden.

Die oberste Raumfahrtbehörde entsandte dorthin ein Befreiungskommando. Als Befehlshaber dieses Kommandos verfügen Sie über U-Boote, Kreuzer, Flugzeugträger und Versorgungsschiffe. Ihre Mission besteht darin, die Streitkräfte des Dark Empire zu suchen und zu vernichten und außerdem die Städte zu besetzen. Die Befreiung der Menschen von der Sklaverei gibt diesen eine Chance, sich selbst um ihre Zukunft zu kümmern.

Und was sagt der Bildschirm? Der Bildschirm zeigt Ihnen jeweils nur einen Ausschnitt, den Sie jedoch vergrößern können. Er zeigt Ihnen, wo Sie sich befinden, wo einzunehmende Städte sind, und er gibt Ihnen Informationen über Ihre Einheiten. Mit einigen Informationen konnte ich allerdings gar nichts anfangen. Die Anleitung erklärt auch nicht alles. Erst mit der Zeit lernt man die Bedeutung einiger Anzeigen kennen.

Ein Menü hilft Ihnen, einige Anweisungen zu geben bzw. zu verändern. Sie können entscheiden, ob Sie Feinde angreifen, wie Sie die Einheiten plazieren, u.s.w.

Zumindest sollte Ihnen das helfen. Mir hat es nicht sehr geholfen. Zu oft weiß man nicht, was man gerade tut oder tun könnte. Also nichts für Ungeduldige und Anfänger. Ansonsten kann man das Spiel den Strategen weiterempfehlen, wenn man einmal von einigen Mängeln absieht, wie z.B. der Geschwindigkeit des Programms. Ein wenig Spannung habe ich neben der mickrigen Grafik auch noch vermisst. Also Erwartungen zurückschrauben, und das Programm vorm Kauf unbedingt anschauen.

Peter Braun

Grafik	**5**
Handhabung	**6**
Technik/Strategie	**7**
Spielwert	**6**
Preis/Leistung	**5**

„Auf Feindfahrt"

Programm: Sub Battle Simulator, **System:** Atari ST (getestet), C-64/128, PC und Kompatible, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller: Epyx, USA, Bezugsquelle:** u.a. Computer Shop, München.
Vor ein paar Wochen erst konnten Sie es im Fernsehen beobachten: Das Ganze trug den Titel „Das Boot" und zeigte auf recht anschauliche Weise das Leben an Bord eines U-Bootes. Daß auf dem U-Boot nicht nur Karten gespielt und Seemannsgarn gesponnen wird, ist wohl jedem klar. Wir wollen nicht drumherum reden, es geht hier um das Versenken von Kriegsschiffen. Wir wissen alle, daß bei einem U-Boot-Angriff aus allen Rohren gefeuert wird. Wird dabei voll getroffen, so ist die Besatzung des gegnerischen Kriegsschiffes meist verloren. Ebenso steht die Mannschaft der eigenen Metallröhre unter Wasser bei Gegenattacken auf verlorenem Posten.
Um die meiner Meinung nach geschmacklosen Angriffe nachzuvollziehen, müssen Sie schon seit einiger Zeit nicht mehr ins U-Boot klettern, sondern können vor Ihrem Bildschirm sitzenbleiben. **EPYX** greift mit **SUB BATTLE SIMULATOR** nun in die Vollen, um Sie vor dem Bildschirm zu fesseln. Das wird Epyx auch gelingen, wenn Ihrerseits auch das Interesse vorliegt, ein U-Boot mit allen Schwierigkeiten und Hindernissen zu lenken.
Spätestens wenn das 32seitige Manual vor Ihnen liegt, werden Sie merken, daß U-Boot-Fahren doch mehr verlangt, als nur die Fähigkeit aufzutauchen, unterzutauchen und Topedos abzufeuern. Bei dieser Simulation werden Sie bis ins kleinste Detail zum U-Boot-Kommandanten ausgebildet. Epyx hat versucht, alle Einzelheiten und Bedienungen des Original-U-Bootes mitzuübernehmen. Sie können sich sogar von Level zu Level hocharbeiten. Und je nach Schwierigkeitsgrad werden Ihnen manche Convoys und Schiffe gar nicht angezeigt. Wer nach Gehör fahren kann, hat hier einen Vorteil.
Ich will versuchen, Ihnen den Inhalt des Manuals möglichst kurz nahezubringen. Es ist der 2. Weltkrieg. Sie sind der kommandierende Offizier in einem deutschen oder amerikanischen U-Boot. Sie haben Anweisung, eine von 60 möglichen Missionen zu erledigen, die alle an historischen Schauplätzen stattfinden und natürlich auf ebenso historischen Begebenheiten beruhen. Sie müssen alles können: Navigation, Wetterberichte, Reparaturen, Bewaffnung und Steuerung. Epyx wollte Sie aber nicht allein lassen und hat deshalb alles sehr ausführlich im Handbuch erklärt. Wenn Sie noch nicht wissen, was alles auf dem Meer fährt, kein Problem, klicken Sie einmal auf die Maus, und der Computer erzählt Ihnen alles über die aktuellen Schiffstypen.

Dann folgt der erste Angriff. Versuchen Sie mal, alles unter Kontrolle zu kriegen. Die ersten Flugzeuge kommen schon auf Sie zu, da muß alles blitzschnell geschehen. Schotten dicht und auf Tauchfahrt. Das Periskop ausfahren und die Situation von unten betrachten. Der Schiffsconvoy müßte noch weit weg sein. Karte raus, ein Blick auf den Radarschirm, da sind sie. Jetzt den Elektromotor an und herangeschlichen. Hoffentlich reichen die Akkus noch. Irgendwann qualmt Ihnen dann der Kopf, und Sie unterliegen dem Streß, alle Anzeigen unter Kontrolle haben zu wollen. Zum Glück hat Epyx noch ein Blatt zugefügt, das die Tastatur des ST mit sämtlichen Funktionen darstellt. Übung macht den Meister!

Wenn Sie sich an das Handbuch halten, können Sie gar nicht verloren gehen. Lassen Sie sich bloß nicht von der Menge der gebotenen Informationen abschrecken. Schließlich wollen Sie ja das U-Boot-Fahren in allen Einzelheiten lernen.

Mit diesem Spiel könnte erneut die Diskussion um das Thema Kriegsspiele pro und contra entfachen, aber ich wollte mich beim Testen der Simulation nur auf die gebotenen programmtechnischen Leistungen beziehen. So gesehen ist Sub Battle Simulator ein Spitzenprodukt.

Die Vielfalt der Instrumente und Kontrollen fällt dabei stark ins Gewicht. Die sehr authentische Handlung bringt je nach Geschmack Plus- oder Minuspunkte, zeigt aber auch, welche Simulationen heutzutage auf dem Computer möglich sind. Die Variationsmöglichkeiten sind bei diesem Programm riesig. Hier wurde auf alles geachtet, was zum U-Boot-Krieg gehört. Dennoch denke ich, daß auf dem ST bessere Sachen als Kriegssimulationen programmiert werden können.

Peter Braun

Grafik	**9**
Handhabung	**9**
Tecknik/Strategie	**11**
Spielwert	**?**
Preis/Leistung	**9**

'Deutschland muß dran glauben!

Programm: U.S.A.A.F., **System:** C-64, **Preis:** ca. 60-70 DM, **Hersteller:** SSI, USA, **Bezugsquelle:** u.a. Computershop, München.
Nicht mehr ganz taufrisch ist **U.S.A.A.F** von **SSI,** dem amerikanischen Hersteller, der sich auf ‚Strategie-Spiele' spezialisiert hat. Wie auch eine ganze Reihe anderer Programme dieses Herstellers findet das in U.S.A.A.F. simulierte Geschehen im Laufe des zweiten Weltkriegs statt, womit die zwei opponierenden Seiten ebenfalls geklärt sein dürften (1. die U.S.A., d.h. deren Bomber in England und Italien – das sind die Guten – und 2. Nazi-Deutschland – das sind die Bösen, unterstelle ich einmal).
Wie eigentlich immer bei SSI handelt es sich auch bei U.S.A.A.F. um ein kompiliertes Basicprogramm, das aber während des Testspielens im Gegensatz zu einigen anderen SSI-Programmen nicht mit einer Fehlermeldung ausstieg. Nun, die Handlung ist denkbar einfach: Deutschland soll zerbombt werden und wehrt sich (ach, jetzt habe ich es ja wieder so formuliert, als wären wir nicht selbst Schuld gewesen). Na ja, im ersten Menü kann man sich gleich mehrere Dinge aussuchen. Zum ersten, ob man ein abgespeichertes Programm fortsetzen oder ein neues Spiel beginnen möchte. Zum zweiten kann man sich die Seite aussuchen, deren 'Interessen' man vertreten möchte. Man kann allerdings auch zu zweit oder mit keiner Person (Demo) spielen. Desweiteren kann man zwei ammbezogene Schwierigkeitswerte verändern und sich eine von drei Kriegsphasen aussuchen. Wenn man dies abgeschlossen hat (mir war hier allerdings die Lust schon vergangen) erscheint nach einiger Ladezeit ein weiteres Menü. Hier kann man sich Infos wie den Wetterbericht, den Status der eigenen Flugzeuge und die Industrieanlagen des Feindes (sofern man den Computer die Luftwaffe übernehmen läßt) geben lassen. Im nächsten Menü kann man seine Angriffe (welche Bomber mit welchem Geleit greifen, was wo von wo aus an und fliegen dann wohin?) eingeben. Sobald dies abgeschlossen ist, erfolgt der 'Gegenzug' des Computers bzw. des zweiten Spielers. Auf einer Landkarte kann man hiernach nun das Ergebnis seiner Anweisungen in miserabler Blockgrafik sehen. Ist auch dieses endlich vorüber, kann man das Ganze wiederholen, bis es einem zu den Ohren rauskommt! Was ich damit sagen will, ist, daß ich U.S.A.A.F. aufgrund seiner Thematik für verwerflich halte. Ich wundere mich sowieso schon lange darüber, warum Programme wie U.S.A.A.F. nicht auf der Index-Liste stehen. (Hallo, liebe Bundesprüfstelle – oder wie auch immer! Hier wird schon seit zwei Jahren Krieg simuliert, zudem in Deutschland, und Ihr tut nichts dagegen!). Um aber zu einer Bewertung zu kommen: Wenn jemand unbedingt Luftkrieg über Deutschland simulieren möchte, lege ich ihm das Konkurrenzprodukt *Europe Ablaze* von SSG ans Herz. U.S.A.A.F. ist total veraltet und zudem miserabel gestaltet. *Uli*

Grafik	**3**
Handhabung	**6**
Technik/Strategie	**8**
Spielwert	**?**
Preis/Leistung	**5**

Hardware MN **Michael Naujoks** **Software**

ATARI ST

Titel	DM
221 B Baker Street	44,90
Airball	75,90
Altair	59,90
Arkanoid	44,90
Autoduell	75,90
Balance of Power	89,90
Barbarian	75,90
Baseball Gamestar	75,90
Brian Cloughs Football Fort.	75,90
Championship Football	75,90
Colonial Conquest	89,90
Crafton & Xunk	59,90
Creator	59,90
Deep Space	99,90
Eden Blues	75,90
Extensor	59,90
Extravaganza	39,90
Flight Simulator II	99,90
Gato	89,90
Gauntlet	75,90
Golden Path	59,90
Guild of Thieves	75,90
Hades Nebula	59,90
Hardball	75,90
Into the Eagles Nest	59,90
Jupiter Probe	44,90
Karate Master	39,90
Mean 18 Golf	89,90
Metrocross	75,90
Metropolis	39,90
MGT	75,90
Ninja	29,90
Outcast	29,90
Passengers on the Wind	75,90
Pirates of the Barbary	39,90
Portal	99,90
Roadrunner	75,90
Roadwar 2000	75,90
Star Raiders	44,90
Sub Battle Simulation	75,90
Time Bandit	89,90
TNT	59,90
Trailblazer	75,90
Ultima 3	75,90

SCHNEIDER CPC — Kass./Disk.

Titel	DM Kass.	DM Disk.
3 Coin of Classics	29,90	
Action Pack	17,90	
Big Sleaze	34,90	
Black Magic	29,90	39,90
Boy Racer	7,90	
Brainache	9,90	
Bridge of Frankenstein	27,90	39,90
Bump Set Spike	9,90	
Centurions	29,90	39,90
Classix 1	22,90	39,90
Convoy Raider	29,90	39,90
Corridor Conflict	7,90	
Dawnssley	9,90	
Death Wish 3	29,90	39,90
Despotik Design	34,90	44,90
Destructo	9,90	
Dizzy	7,90	
Everyone's a Wally	9,90	
Exolon	27,90	39,90
Football Director	27,90	
Freedom Fighter	7,90	
Game Over	24,90	39,90
High Frontier	29,90	39,90
Hybrid	29,90	39,90
Indoor Sports	29,90	39,90
Joe Blade	7,90	
Killer-Ring	17,90	
Living Daylights	29,90	39,90
Milk Race	7,90	
Mission Genocide	7,90	
Mission Jupiter	7,90	
Mountie Mick's Deathride	17,90	
Mutants	32,90	44,90
Mystery of Arkham Manor	32,90	
Nick Faldo plays the Open	11,90	
Paperboy	34,90	44,90
Park Patrol	7,90	
Pro Golf	11,90	
Pyromydya	12,90	
Quartet	29,90	39,90
Realm	9,90	
Run for Gold	7,90	
Samurai Trilogy	34,90	44,90
Shadow Skimmer	32,90	44,90
Slap Fight	32,90	44,90
Sun Star	32,90	
Table Football	7,90	
Tempin Challenge	7,90	
Trans-Atlantic Balloon Challenge	29,90	44,90
Transmuter	7,90	
Trio Hit Pak	29,90	39,90
Warlock	27,90	39,90
Wiz Biz	9,90	
Wizzball	24,90	37,90
Zynaps	27,90	39,90

Amiga

Titel	DM
Amiga Karate	59,90
Balance of Power	89,90
Barbarian	75,90
Bureaucrazy	99,90
Championship Football	75,90
Deja Vu	89,90
Goldrunner	75,90
Guild of Thieves	75,90
Hollywood Poker	36,90
Kampfgruppe	89,90
Karate Kid 2	75,90
Leaderboard	75,90
Leaderboard Tournament	29,90
Marble Madness	89,90
Mean 18 Golf	89,90
Pawn	75,90
Portal	99,90
Roadwar 2000	75,90
SDI	89,90
Dinbad	89,90
Starglider	75,90
Super Huey	59,90
Suspect	89,90
Swooper	59,90
Ultima 3	75,90
Uninvitated	89,90
Winter Games	75,90
World Games	75,90

Spectrum

Titel	DM
3 Coin of Classics	29,90
Action Pack	17,90
Alien Evolution	17,90
Apocalypse	29,90
Armageddon Man	39,90
Athena	24,90
ATV Simulator	7,90
Back to the Future	7,90
Beamrider	7,90
Boulder Dash	11,90
Boulder Dash II	11,90
Bridge of Frankenstein	27,90
Catch 23	24,90
Challenge of the Gobots	27,90
Classix 1	27,90
Convoy Raider	24,90
Custerds Quest	7,90
Deadringer	17,90
Death wish 3	24,90
Disk-Menü (Discovery)	39,00
Dizzy	7,90
Eddie Kidd Jump Challenge	7,90
Exolon	24,90
Fifth Quadrant	27,90
Final Matrix	24,90
Football Director	27,90
Head over Heels	24,90
Heist 2012	7,90
Hybrid	27,90
Joe Blade	7,90
Killer-Ring	17,90
Living Daylights	29,90
Micronaut One	29,90
Motos	11,90
Mountie Mick's Deathride	17,90
Omega One	7,90
Plexar	11,90
Rapid Fire	7,90
Road Runner	27,90
Run for Gold	7,90
Sword & Shield	7,90
Table Football	7,90
Trio Hit Pak	29,90
Trivial Pursuit (Genus Edition)	45,90
TW III Patch	12,90
Wiz	24,90

ATARI — Kass./Disk.

Titel	Kass.	Disk.
Amourote	7,90	–
Arkanoid	27,90	39,90
Astro Droid	24,90	29,90
Autoduel	–	59,90
Aztec Challenge	7,90	–
Battle Cruiser	–	75,90
Battle of Antietan	–	89,90
Boulderdash	11,90	–
Boulderdash II	11,90	–
Brian Gloughs Football Fort.	44,90	54,90
Brimstone	–	75,90
Broad Sides	–	75,90
Carrier Force	–	89,90
Colonial Conquest	–	75,90
Colossus Chess 4	29,90	44,90
Conflict in Vietnam	44,90	59,90
Deeper Dungeons	–	22,90
Essex	–	75,90
Flight Night	29,90	44,90
Footballer of the Year	29,90	44,90
Gountlet	29,90	44,90
Gettysburg	–	89,90
Hell Cat Ace	29,90	44,90
Invasion	7,90	–
Joy & the Cavernes	–	24,90
Kampfgruppe	–	89,90
Leaderboard Tournament	16,90	22,90
Living Daylights	29,90	–
Mig Alley Ace	29,90	44,90
Mittle Race	7,90	–
Mind Wheel	–	75,90
Nato Commander	29,90	44,90
Pawn	–	59,90
Phantom	24,90	29,90
Pirates of the Barbary	–	29,90
Pay off	11,90	–
Power Down	7,90	–
Rebel Charge at Chickamanga	–	75,90
Space Lobsters	24,90	29,90
Spitfire Ace	29,90	44,90
Sprong	24,90	29,90
Ultima 3	–	59,90
Warship	–	89,90
Wishbringer	–	75,90
Witness	–	75,90
World Cup Manager	29,90	39,90

IBM

Titel	DM
221 B Baker St.	69,90
ACE	59,90
AM/FM Trivia 1	34,90
AM/FM Trivia 2	34,90
AM/FM Trivia 3	34,90
Amazon	69,90
Annals of Rome	59,90
Betterbasic	499,00
Betterbasic + Bettertools	749,00
Betterbasic BCD-Modul (Kaufm. R.)	249,00
Betterbasic Runtime Lizenz	50,00
Bettertools	299,00
Boulder Dash	34,90
Boulder Dash II	34,90
Championship Football	69,90
Championship Golf	79,90
Destroyer	79,90
Dragonworld	69,90
Fahrenheit 451	69,90
Football Manager	45,90
Gamma Games	49,90
King's Quest III	59,90
Lord of the Rings	59,90
Mind Dance	34,90
Nine Princes in Amber	69,90
Passengers on the Wind	69,90
Perry Mason	69,90
Pro Golf	39,90
Psion Chess	79,90
Rendevous with Rama	69,90
Rock'n Wrestle	59,90
Saboteur II	49,90
Scrabble	89,90
Space Max	129,00
Space Quest	59,90
Starglider	69,90
Tac Team Wrestling	69,90
Two on Two Basketball	79,90
Where in the World is Carmen S.	89,90
Wizard's Crown	74,90
World Series Baseball	59,90
Vokabeltrainer	59,00
Verbentrainer	49,00

Joyce

Titel	DM
Academy	69,90
ACE	59,90
Bounder	49,90
Brian Clough's Football Fortunes	69,90
Colossus Chess 4	59,00
Desktop Publisher	99,90
Distractions	59,90
Faktum 10-H	95,90
Fourth Protocol	49,90
Frank Bruno's Boxing	69,90
Guardian & Blagger	44,90
Guild of Thieves	79,90
Head over Heels	49,90
Leader Board	69,90
Living Daylights	44,90
Multi-Database & Toolkit	49,90
Newdesk International	169,90
Pawn	85,90
PSI 5 Trading Company	69,90
Quiwi	69,90
Starglider	79,90
Steve Davis Snooker	49,90
Strike Force Harrier	69,90
Tasprint 8000	49,90
Tasword 8000	89,90
Tasword 8000 (deutsch)	149,00
Tau-Ceti	69,90
Trivial Pursuit (Genus)	59,90

Commodore C 64/128 — Cass./Disk.

Titel	Cass.	Disk.
Action Pack II	17,90	–
Alice in Videoland	11,90	–
Alternative Reality 2	–	59,90
Auto Duell	–	59,90
Barbarian	–	39,90
Battle Cruiser	–	75,90
Battles in Normandy	–	69,90
Black Magic	29,90	44,90
Boulderdash	11,90	–
Boulderdash II	11,90	–
Bridge of Frankenstein	29,90	39,90
Cosmonaut	7,90	–
Convoy Raider	29,90	44,90
Dead Ringer	17,90	–
Deceptor	29,90	44,90
Defender of the Crown	–	44,90
Destructo	7,90	–
Doc the Destroyer	27,90	44,90
Eddie Kidd	7,90	–
Epic Epyx	29,90	44,90
Fifth Quadrant	27,90	39,90
Frenesis	7,90	–
Guild of Thieves	–	59,90
Hero	7,90	–
Hocus Focus	11,90	–
Hyperforce	7,90	–
Jackle & Wide	7,90	–
Kikstart 2	7,90	–
Killer Ring	17,90	-
Last Ninja	–	44,90
Laurel & Hardy	29,90	44,90
Lazer Force	7,90	–
Living Daylights	29,90	–
Max Torque	27,90	39,90
Mermaid Madness	7,90	–
Passengers on the Wind	39,90	44,90
Pirates	44,90	59,90
Pirates of the Barbary	–	29,90
Realm	7,90	–
Re-Bounder	29,90	44,90
Revs Plus	29,90	39,90
Road Runner	29,90	44,90
Run for Gold	7,90	–
Slap fight	27,90	39,90
Snap Dragon	27,90	39,90
Spy vs Spy 3	29,90	44,90
Star Paws	17,90	34,90
Table Soccer	7,90	–
The Three Musketeers	29,90	44,90
Triaxos	29,90	39,90
Trio Hit Pak	29,90	44,90
Video Title Shop	–	44,90
Where in the World is Carmen	–	89,90
Wizbiz	7,90	–
World Class Leaderboard	29,90	44,90
Zynaps	27,90	39,90

Portopauschale: DM 6,– (Ausland DM 12,–)
entfällt bei Inlandsbestellungen ab DM 111,–
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!
Unbedingt Computer-Typ angeben!

MN-HobbySoft
Hard- und Software-Versand
Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg

Ladenverkauf Mo.-Fr.
13.00 bis 17.00 Uhr
Hotline: (06221) 46885

Adventure Corner

Mit Vergnügen in die Gruft!

Programm: Arazok's Tomb, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Aegis Development, USA, **Bezugsquelle:** Titanic Supersoft, Friedrich Ebert Str. 166 b, 5600 Wuppertal u. a.

Als Reporter der Herald Tribune machen Sie sich in **ARAZOK'S TOMB** auf den Weg, der Legende von Arazok auf den Grund zu gehen. Sollten Sie in der Lage sein, das Geheimnis zu lüften, gibt man Ihnen die Chance, die Story exklusiv zu veröffentlichen! Sie stellen intensive Nachforschungen an und erfahren bald von einer rätselhaften Untergrundverbindung, welche die Magie der Vergangenheit mit den Mysterien der Zukunft verbindet: Eine uralte Stadt, wiedererbaut in einem futuristischen und unheilvollem Land des Übernatürlichen...

Sie gelangen ins Innere von Welsh und erreichen ein Stück alter Geschichte - einen Hügel mit dem Namen Caer Arazok. Dann erinnern Sie sich an die Erzählungen über die steinernen Monolithen von Stonehenge, und plötzlich gibt Ihnen ein ganz bestimmtes Zitat zu denken: „Die tiefsten Höhlen ergründet man nicht mit dem Augenlicht, da ihre Wunder unglaublich und rätselhaft sind. Verflucht sei der Boden, der tödliche Gedanken birgt, und böse ist der Geist, der keinem Kopf entspringt."

Diese stimmungsvolle Geschichte ist die Einleitung zum Grafikadventure der Firma **AEGIS DEVELOPEMENT**. Bislang konnte sich dieses Softwarehaus ausschließlich mit toll konzipierten Anwenderprogrammen für den Amiga einen guten Namen machen, und so waren meine Erwartungen beim ersten Spieleprogramm natürlich ziemlich hoch. Das neun Seiten starke Begleitheftchen ließ noch viele Fragen zum Spielinhalt offen - doch inzwischen vermute ich, daß man bewußt auf mehr Informationen verzichtet hat, um die Spannung im Spiel zu erhöhen. Nachdem die Diskette eingelegt worden ist, bittet der Rechner um Eingabe von Datum und Uhrzeit, was sich dann später auch als logisch erweist, wird doch durch eine Uhr auf dem Bildschirm eben diese Zeit genau wiedergegeben. Sollte man also mal die Welt um sich beim Spielen vergessen, so hat man doch immer die Uhr vor Augen. Der Bildschirm ist unterteilt in drei Bereiche: Links im oberen Drittel befindet sich das Grafikfenster, daneben rechts oben die Uhr und darunter ein Kompass mit den acht Himmelsrichtungen sowie den Befehlen „up" und „down".

Im unteren Drittel ist das Textein- und Ausgabefenster mit zwei Pfeilen, die nach Anklikken mit der Maus die Zeilen entweder nach oben oder unten gleiten lassen. Mit der rechten Maustaste kann man noch einige „Pull Down Menüs" ansteuern, welche sich am oberen Rand des Bildschirmes befinden. Dort werden folgende Befehle angeboten: „File" (New,open,save, save as.... und quit), „Options" (Speech, Soundeffects), „Actions" (N, W, S, E, up, down, get all, get..., look, read, put) und „Inventory" mit insgesamt 7 möglichen Gegenständen.

Nach dem Start befinde ich mich in Person des Reporters auf einem Waldweg nahe Caer Arazok. Von hier aus gehe ich nach Norden und gelange auf eine Lichtung mit einem Monument aus Stein und einer Druidenstatue. Das einzige, was besonders auffällt, ist, daß das linke Auge der Statue hohl ist - jedoch ein Edelstein in ihrem Gürtel genauso aussieht, wie das noch vorhandene Auge auf der rechten Seite. Sonst gibt es nichts zu entdecken. Ich nehme also das Juwel aus dem Gurt heraus und stecke es in die leere Augenhöhle. Plötzlich öffnet sich vor der Statue eine Grube mit einer Treppe. Ich gehe hinab und befinde mich in einer steinernen Halle. Von dort aus gehe ich weiter nördlich, und seltsamerweise erscheint in einer der Wände unerwartet ein ovales schwarzes Loch. Ich weiß zwar nicht, auf was ich mich da einlasse, gehe aber dennoch dort hinein. Die Öffnung wird größer, und ich erscheine irgendwo in einer anderen Welt wieder! Vor mir am Waldrand wachsen Pilze, die ich vorsichtshalber einmal mitnehme. Später wird mir mitgeteilt, daß ich sehr hungrig sei und ich esse sie einfach... Glücklicherweise sind sie genießbar und verdrängen das Hungergefühl. Der weitere Weg führt nach Ost und West - ich entscheide mich dafür, nach Osten zu gehen und stehe plötzlich an einer felsigen Klippe, die in ziemlicher Tiefe im Meer endet. In der Ferne sehe ich eine Insel und ein Schloß, die jedoch zur Zeit für mich unerreichbar bleiben. So gehe ich weiter nach Westen, bis der Weg vor einer Gabelung endet. Hier liegt eine silberne Pfeife,

und vor mir steht ein Schild mit dem Hinweis auf zwei Städte, die entweder im Nord- oder Südwesten liegen. Ich entscheide mich für Südwest und gelange nach einer Weile in die Stadt Zenbambe (genauer gesagt in eine große blaue Halle). Dort steht ein goldener Kelch, und ein Flur führt nach Westen. Ich nehme den Kelch und gehe weiter. Der nächste Raum mutet sehr futuristisch an, ein großer Sichtschirm und elektronische Apparaturen ohne Energiezufuhr bringen mich nicht viel weiter. Ich gehe weiter nach Westen und komme in eine Halle mit zwei weiteren Korridoren, die nach Westen und Süden führen. Eine Treppe führt hinab. Zuerst nehme ich die Treppe in Augenschein und gehe herunter. Vor mir liegt eine Fernsteuerung und eine versiegelte Transportröhre. Die Steuerung ist ebenfalls funktionslos, und ich klettere wieder die Treppe hinauf und anschließend nach Westen. Dort stehe ich in einem scheinbar leeren Raum, und einige Stufen führen nach oben. Ich benutze die Treppe und finde einen Kettenpanzer und ein Schwert, welche ich beide an mich nehme. Da sonst nichts zu sehen ist, gehe ich wieder hinab und dann in die Halle zurück. Ich marschiere nach Süden und lande in einem verstaubten Labor. Unter dem Tisch liegt ein verschimmeltes, altes Buch. Dieses gibt zwei wichtige erste Hinweise preis: Zwei Zauberworte beschwören entweder einen guten Geist oder erleuchten eine magische Fackel. Ich probiere einfach mal den ersten Spruch, und siehe da, ein Zauberer erscheint und gibt mir den Tip: „You must have the pack to get power you lack".
Im Moment bin ich erstaunt und ratlos zugleich, weil ich bemerke, daß das „Pack" bislang noch nirgends aufgetaucht ist. Da ich keine Fackel besitze, ist der zweite Spruch zur Zeit ebenfalls noch nutzlos für mich. Ich habe nun alle Räumlichkeiten in Zenbambes blauer Halle erforscht und verlasse sie nun wieder. An der Wegekreuzung gehe ich jetzt nach Nordwesten. Überraschenderweise kommt mir ein bewaffneter Eingeborener entgegen, der nicht gerade sehr friedlich aussieht. Dennoch grüße ich ihn und versuche, freundlich zu sein. Plötzlich spricht er mich an (nicht wirklich - kein Text, sondern die Stimme kommt aus dem Computer) und sagt, daß er ein Wächter sei und Hirn für ihn eine Delikatesse ist. Geschockt versuche ich zu fliehen, was ein verhängnisvoller Irrtum ist. Der wilde „Zud" erschlägt mich, und das Spiel nimmt hier ein vorzeitiges Ende. Nach weiteren Versuchen bin ich dann jedoch noch hinter einige Geheimnisse gekommen. ZUD braucht man nur mit dem Schwert anzugreifen, dann flieht er und hinterläßt ein Beutelchen mit seltsam weißem Pulver.

In der anderen Stadt findet man dann noch einige brauchbare Dinge, u. a. auch die magische Fackel und einen Stärketrank. Entscheidend ist, daß man sich später alle Wände in den Räumen Zenbambes genau ansieht, denn hinter einer Wand befindet sich ein verborgener Raum, der wiederum in andere Hallen führt. Hier findet man auch das „Pack", welches ich jedoch bislang noch nicht richtig anwenden konnte. Die entscheidende Frage für mich ist: Wie komme ich an der Riesenschlange in Zambambe vorbei? Jeder Versuch, sie zu töten, scheiterte bislang kläglich, aber hinter ihr gibt es natürlich wieder neue unerforschte Hallen. Für Spannung ist also reichlich gesorgt!

Das Spiel als Ganzes ist ausgezeichnet gemacht und schneidet bei der Bewertung folgendermaßen ab:

Die Grafik ist vom Feinsten und wirkt, bedingt durch die geschmackvoll aufeinander abgestimmten Farben sehr plastisch. Die Story des Adventures ist sehr interessant und bietet mal eine gelungene Abwechslung im Software-Einerlei. Das Vokabular ist wohl der einzige Schwachpunkt im Spiel - nicht, daß es nicht ausreichen würde, um das Programm erfolgreich abschließen zu können, jedoch sucht man des öfteren nach dem passenden Wort um weiterzukommen. Hier wurde eindeutig der Schwerpunkt auf die tolle Grafik verlagert, das Vokabular muß sich mit einem Minimum zufriedengeben. Die Atmosphäre im Adventure ist sehr gut, und man identifiziert sich leicht mit der Spielfigur des Reporters! Gelungen finde ich die Idee, daß die Sprachausgabe im Programm nur dann reagiert, wenn man wirklich etwas zu einer anderen Person sagt oder umgekehrt, so daß ein ständiges „Vorlesen" unterbleibt. Für Abwechslung sorgen auch die teilweise animierten Bilder und die gelegentlichen Soundeffekte! Der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch, und selbst alte „Adventure-Hasen" kommen hier voll auf ihre Kosten. Das Programm bietet Unterhaltung für viele Wochen intensiven Spielens und ist eine echte Herausforderung an die grauen Zellen. Bislang habe ich noch keine unlogischen Befehle eingeben müssen - alles ließ sich gut nachvollziehen und ist nicht an den Haaren herbeigezogen. Die Ausstattung bietet außer der Diskette nur noch ein kurzes Begleitheftchen. Auf dem Karton steht der Hinweis, daß das Programm Kindern allein nicht zugänglich gemacht werden sollte, da es Texte und Situationen enthält, die nicht jugendfrei sind. Das Preis-/Leistungsverhältnis ist zufriedenstellend, da das Adventure an sich doch eine Menge bietet. ARAZOK'S TOMB reiht sich nahtlos in die Anzahl herausragender Software ein, die es bislang für den Amiga gibt.

U. Winkelkötter

Grafik:	**11**
Story:	**12**
Vokabular:	**7**
Atmosphäre:	**11**
Preis/Leistung	**8**

Programm: Shadows of Mordor, **System:** C-64, Schneider CPC, Spectrum, **Preis:** Kass. ca.30 DM/Disk ca.50 DM, **Hersteller:** Melbourne House, **Bezugsquelle:** Computersoft Jonigk, Hannover.

Gandalf und Co. zum 3. Mal

Auch Sie möchten bestimmt wissen, wie es bei *Lord of the Rings* weitergeht? Wer die Ringe bekommt und damit Macht über Gut und Böse besitzt? Jetzt kriegen Sie die Antwort (oder auch nicht) auf alle diese Fragen durch **SHADOWS OF MORDOR.** Es ist das dritte Programm in der Reihe der Umsetzungen von Tolkiens Romanen durch **MELBOURNE HOUSE** nach *The Hobbit* und dem oben schon erwähnten *Lord of the Rings.*

Setzte *The Hobbit* 1982 noch Maßstäbe für die Adventurespiele und ist auch heute noch ein recht gefragter Oldie (siehe ASM 5/87), war dagegen *Lord of the Rings* als sein Nachfolgespiel enttäuschend. Vielleicht waren auch die Erwartungen in das Programm zu hoch gesteckt. Ungeachtet dieses Reinfalles ging ich (übrigens bin ich großer J.R.R.Tolkien-Fan) jedoch völlig unvoreingenommen an diesen Test.

At the edge of an enormous waterfall which plunges hundreds of feet down to sharp rocks below.

Nach ca. zwei Minuten war es dann eingeladen und überraschte mich zunächst mit der Frage, ob ich mit oder ohne Bilder spielen wolle. Da ich Grafik-Freak bin, antwortete ich natürlich mit „Ja". Nachdem ich meine Spielfigur (Frodo oder Sam) ausgesucht hatte, ging es endlich los. Zunächst fiel mir die langsame Textausgabe auf. Seit '82 und *The Hobbit* hatte sich da in Sachen Geschwindigkeit nichts getan. Unbeirrt von dieser Tatsache begann ich mit der Eingabe „E" für EAST. Bis das Programm dieses verarbeitet hatte, vergingen bestimmt wieder zehn (!) Sekunden. Dann lud es endlich das erste Bild, welches nach einer halben Minute „drin" war. Was ich da sah, haute mich wirklich nicht vom Hocker: Ein kleines Bildchen in durchschnittlicher Grafik. Das war alles. Doch optimistisch wie ich bin, ließ ich mich auch davon nicht schrekken und hoffte immer noch auf Besseres. Doch was dann kam, war wirklich der Hammer. Sage und schreibe 12 (!) Mal hintereinander ging ich nach Norden, fand jedoch immer die gleiche Ortsbeschreibung vor!? Also machte ich den Test, ging zurück nach Westen und (der aufmerksame Leser wird es schon erraten haben) befand mich wieder am Ausgangspunkt meiner Reise! Da kommt man sich ganz schön veräppelt vor. Eine Karte zu zeichnen, sonst Hilfsmittel Nr.1 jedes Adventurers, scheint bei diesem Spiel zwecklos zu sein. Ebenso katastrophal ist die Farbaufteilung. Schwarze Schrift auf dunkelblauem Hintergrund! Teilweise ist sie kaum zu lesen. Auch wird der Spielfluß durch die enorm langen Wartezeiten (Textausgabe, Bilder laden) stark gehemmt. Nachdem ich dann noch ein bißchen mit dem Wortschatz, der leider keine Help-Funktion enthält, aber laut Anleitung (englisch) 800 Wörter versteht, experimentiert hatte, schaltete ich den Computer frustriert ab.

Alles in allem hätte man SHADOWS OF MORDOR viel besser machen können. Angeblich soll es, der Anleitung nach, eines der besten und freundlichsten Adventures sein. Ich halte

On the east bank of a long oval lake.

das für einen Witz. Wieder einmal wurde hier versucht, mit einem großen Namen und einer guten Story, ähnlich wie bei vielen Film-Spiel-Umsetzungen, das große Geld zu machen. Zudem sind die Ähnlichkeiten mit *The Hobbit* zu offensichtlich. Für totale Tolkien- und Adventure-Fans mag es vielleicht ganz nett sein, aber das Niveau der Adventure-Szene hat sich doch seit 1982 und dem Hobbit stark erhöht, was sich anscheinend noch nicht bis zu Melbourne House herumgesprochen hat. Von Programmen wie z.B. *The Pawn* trennen SHADOWS OF MORDOR Welten.

Aus meiner Sicht rate ich deshalb vom Kauf dieses Adventures ab. Mein Appell an Melbourne House: Bitte laßt nicht noch einen vierten Teil folgen! *MHK*

Grafik	**4**
Vokabular	**5**
Story	**9**
Atmosphäre	**2**
Preis/Leistung	**3**

„Unterhaltung en masse"

Programm: DAA, **System:** Schneider 464/664/6128, C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller: Atlantis Software, London, Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg

Adventures kennen wir alle. Die meisten uns bekannten Adventures sind mehr oder weniger langweilige Text- oder Grafikadventures. Textadventures schrecken meist durch trockenen Text ab, und der Spieler flüchtet zu den „bebilderten". Da diese Adventures mehr Wert auf Grafik legen, hängt die Qualität des Textes ein wenig hinterher. Daß der Text bei reinen Textadventures durchaus nicht öde und trocken sein muß, beweist uns immer wieder *Infocom* mit ihren unterhaltsamen und intelligent aufgebauten Programmen.

Das englische Softwarehaus **ATLANTIS** will in dem Spiel **DUNGEONS, AMETHYSTS, ALCHEMISTS** (kurz: **DAA**) beides vereinen: Unterhaltsamen und „zweideutigen" Text sowie gute Grafik. Doch dazu später.

DAA ist nicht der ganze Titel des Adventures, der lautet Dungeons, Amethysts, Alchemists 'n' everything. In DAA kommt wirklich „Everything" vor. Von Kobolden über dunkle Keller bis zu zweideutigen Andeutungen „unter die Gürtellinie". Wegen diesen Andeutungen steht auch auf dem Cassettencover der Hinweis, das Spiel sollte doch möglichst nur an Personen über 16 Jahren verkauft werden. Dies tut der Hersteller seinen Angaben nach, um sich vor aufgebrachten Eltern zu schützen, die ihren Sprößlingen die Fragen nach den neu gelernten Wörtern beantworten müssen. Atlantis möchte dagegen einfach nur ein wenig mehr Abwechslung in die (teilweise) düstere Adventure-Landschaft bringen.

Diese hat man auch zur Genüge, wenn man DAA eine Weile spielt. Im Königreich herrschen schlechte Zeiten, seit der böse König regiert. Die Zeiten sind wirklich schlecht, denn die Inflation liegt bei 59%, und über 5 Millionen Menschen sind arbeitslos. Die Menschen können nur aus dieser ausweglosen Lage gebracht werden, wenn der Amethyst wiedergefunden wird, der aus dem Turm des Magiers gestohlen wurde. Auf geht's! Seien Sie ein mutiger Krieger, und gehen Sie auf die Jagd, vollbringen Sie heldenhafte Taten, ernten Sie Ruhm ... und falls Sie von Goblins gefangengenommen werden sollten, enden Sie in einem dreckigen Verlies.

So ist auch Ihre Startposition in dem Spiel. Sie sind Gayleigh der Gay (bitte 'mal im Wörterbuch nachschauen, was „gay" bedeutet...) und stecken in einer unglaublich schrecklichen Zelle, die nach Schweiß und Urin stinkt. Ihr Ende scheint sicher, Sie werden im Gestank ersticken, wenn Ihnen nicht bald etwas einfällt. An der Zellenwand hängt etwas Schleimiges, das Sie an Stachelbeermarmelade erinnert. Wie kommt man hier nur raus?

Nachdem Sie ein paar Gänge abgeklappert haben und so Bekanntschaft mit einigen der Goblins gemacht hat, finden Sie einen Lendenschurz, der das Nötigste bedeckt. Eine häßliche Kreatur, die Sie merkwürdig einladend anschaut, erwartet Sie auch schon. Retten Sie sich vor Ihr! Wer weiß, was die will?! Die Gefahr ist noch nicht gebannt, da müssen Sie sich vor der hinterhältigen Infodong-Bande in Acht nehmen. Neben dem Skelett, das da in der Ecke liegt, finden Sie den Hinweis, wie ungesund diese Weizenkleie-Diäten seien. Unter Zuhilfenahme Ihrer geistigen Kräfte und dank Ihrer gewaltigen Stärke gelingt es Ihnen, mit einem Schlüssel sogar eine Tür zu öffnen. Nach einiger Zeit haben Sie genug Gegen-

Das Super-Abenteuer in drei Teilen

Programm: Knight Orc, System: Atari ST, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Rainbird, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Was ist das? Es sieht aus, wie ein neues Adventure von **LEVEL 9** ,der Text liest sich wie bei einem Adventure von LEVEL 9, und der Schwierigkeitsgrad entspricht einem Adventure von LEVEL 9. Na? - Richtig! Es ist ein neues Adventure von LEVEL 9, herausgebracht von **FIREBIRD,** und es heißt **KNIGHT ORK.**

Das ganze Game besteht aus insgesamt drei Teilen: Loosed Orc, A Kind of Magic und Hordes of the Mountain King. Im Spiel übernehmen Sie den Part eines Orcs, der mit anderen Charakteren verhandeln muß, versuchen muß, diese zum Lösen der gestellten Probleme für sich einzuspannen und auf diese Art und Weise in eine andere Welt zu gelangen, also aus der jetzigen zu entkommen. Na, dann mal ran an die Buletten. Im Gegensatz zu anderen Games dieses Genres wird Ihnen hier die Aufgabe nicht leicht gemacht. Da Sie ein Orc sind, dürften Sie zunächst einige Schwierigkeiten haben, überhaupt Kumpels zu finden. Orcs sind nämlich nicht sonderlich beliebt. Im ersten Teil müssen Sie zehn wichtige Gegenstände sammeln und einige schwierige Situationen überleben, um zum Schluß auf dem Orc-Berg anzukommen. Es ist mehr eine Art Eingewöhnungs-Teil. Im zweiten „Level“ geht es dann schon etwas mehr rund.

Hier erfahren Sie Zaubersprüche und deren Anwendung, und Sie müssen sich etwas mehr um Ihre lieben „Mitmenschen„ kümmern. Der dritte Teil folgt mit denselben Schwerpunkten wie im zweiten. Sehr schön wurde das Problem der „Wege“ gelöst. Wenn Sie irgendwohin kommen möchten, z.B. in das Schloß, so geben Sie ein: Go to castle. Das ist natürlich sehr angenehm.

ASM HIT

A male voice in the distance shouts, "How do I get a drink out of the Innkeeper?"

Davon abgesehen liefert Rainbird auch noch eine Karte mit. Die üblichen, Adventure-gebräuchlichen Worte sind im Parser drin, so daß es keine großen Verständigungsschwierigkeiten geben sollte, und die Grafiken sind von sehr guter Qualität.

Fazit: Ein solides konventionelles Adventure im Stil von PAWN und GUILD OF THIEVES.

C. E. French

Grafik	11
Story	9
Atmosphäre	9
Vokabular	8
Preis/Leistung	8

stände aufgesammelt, die es Ihnen ermöglichen, aus der Gefangenschaft zu entfliehen. Doch die Suche geht jetzt erst los.

Sie müssen noch die verrückten Berge hinter sich bringen, um in die Stadt zu gelangen. Dort geht es genauso verrückt und chaotisch weiter. Auf einem Brunnen steht eine Skulptur, aus deren Ohren Cherry Cola fließt. Noch ein Tip: Sie müssen die ganze Stadt durchforsten und alles mitnehmen. Gerade eben bin ich beim Klettern in den Schornstein gefallen, direkt in die weltbekannte Softwarefirma Fühl-Dich-Angewidert. Vor mir eine Bratpfanne. Heraus schauen ein paar behaarte Füße...

Wenn Sie das nicht abgeschreckt oder gar auf den Geschmack gebracht hat, und wenn Sie allen Ernstes daran denken, das Spiel zu bestellen, dann kann ich Ihnen gratulieren und Ihnen noch viel Spaß beim Spielen wünschen. DAA ist eines der besten Adventures, die ich je auf dem Schneider gesehen habe. Hier kommt der typisch englische, trockene, bisweilen „Schwarze Humor“ mal wieder zum Zuge. Sehr ironisch und vor allen Dingen

ASM HIT

You,Gayleigh the gay and proud warrior, are in a damp and uncomfortable cell. The cell smells of unwashed underarms and dried urine. A green slime, looking suspiciously like gooseberry jam, slides happily across the wall.
Enter Command...

wirklichkeitsnah sind die Ortsbeschreibungen des Adventures. Hier haben sich die Programmierer viel Mühe gegeben. Auch das Vokabular ist recht anständig. Meiner Meinung nach ist das Vokabular eines Adventures aber gar nicht so ausschlaggebend. Man benötigt nur die nötigsten Vokabeln, um das Adventure zu lösen. Das Programm wurde übrigens auf dem Graphic Adventure Creator entwickelt. Mein Dank geht auch an Atlantis Software Ltd., die uns zum Testen des Programmes die Lösung mitschickten. So konnte ich mir ein klares Bild über das komplette Adventure machen und nicht nur über die „ersten beiden Bilder“. It's a Hit!!!

Peter Braun

Grafik	7
Story	7
Atmosphäre	10
Vokabular	9
Preis/Leistung	11

Und was sagt der **Manfred** dazu?

DAA ist auf den ersten Blick ein ganz normales „klassisches“ Adventure. Wenn man es sich aber einmal genauer anschaut, wird man feststellen müssen, daß hier die Auflockerung durch eine „besondere Art der Sprachform“ zu einem Adventure-Spaß führt, den man sich nicht entgehen lassen sollte. So manches „Billigprogramm“ kann nur neidvoll auf das ATLANTIS-Produkt hochschauen! A Hit!

Isa in Timbuktu

Programm: Reisende im Wind 2, **System:** Schneider, Atari ST, IBM, **Preis:** ca. 70-100 DM, **Hersteller:** Infogrames, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

INFOGRAMES ist ein französisches Software-Haus, das in letzter Zeit immer mehr von sich reden macht. Nachdem REISENDE IM WIND auch hierzulande ein großer Erfolg geworden ist, folgt nun **REISENDE IM WIND 2.**

Wer den ersten Teil dieses Adventures kennt, der wird sich schon mit der etwas ungewöhnlichen Steuerung vertraut gemacht haben. Denn der zweite Teil entspricht in Grafik und Steuerung genau dem Vorgänger. Der Spieler wird die altbekannten Personen ISA, die „Komtess", Hoel, der flüchten mußte, Forissier usw. wiedersehen und mit einigen anderen zum Teil zwielichtigen Persönlichkeiten Bekanntschaft machen.

Das Adventure beginnt in Afrika, wo Isa als erste weiße Frau direkt zum König Kpengla eingeladen wurde. Dort versucht sie Hilfe zu bekommen, da Hoel von einer seltsamen Krankheit befallen ist, die vermutlich durch Voodoo-Zauber verursacht wurde. Besagter König kann Isa nun vielleicht ein Gegenmittel geben. Aber es ist gar nicht so einfach, die Unterstützung dieses stolzen Herrschers zu bekommen. Ein falsches Wort, und er fühlt sich tödlich beleidigt.

Genau wie bei REISENDE IM WIND muß in der Hauptgrafik eine Person gesucht werden, die dann durch „Anklicken" links unten im Personenfeld zum Sprechen gebracht werden kann. Wenn man die Person wechseln möchte (und muß), führt man den Curser in die Leiste neben der Person und bestätigt die Eingabe. Nun stehen ein oder mehrere andere Charaktere zur Verfügung, die möglicherweise etwas zu sagen haben. Manchmal wird man vor die Wahl zwischen zwei möglichen „Gesprächsbeiträgen" gestellt, die im Textfeld farbig dargestellt werden. Ob eine Entscheidung richtig war, kann man am weiteren Verlauf der „Geschichte" sehen.

Der Spieler greift also durch die Wahl der sprechenden Person, die Reihenfolge der Sprecher und die Entscheidung zwischen zwei „Textbeiträgen" in das Geschehen ein. Insgesamt sieben Episoden sind zu überstehen, bis zum Schluß gefragt wird, welche Person wohl des Rätsels Lösung weiß.

Das Adventure lebt von den Grafiken und den Dialogen zwischen den Personen sowie den vielfältigen Möglichkeiten, wie das Ganze wohl ausgehen mag. Die Atmosphäre ist sehr dicht. Der Sound, der das Spiel ständig begleitet, ist Geschmackssache. Generell kann man sagen, daß Liebhaber von REISENDE IM WIND 1 auch den Nachfolger mögen werden. Jedermanns Sache ist es allerdings nicht.

Martina Strack

Grafik	10
Atmosphäre	11
Story	8
Vokabular	(entfällt)
Preis/Leistung	8

„King's Quest" geht in die dritte Runde!

Programm: King's Quest III, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 89 DM, **Hersteller:** Sierra Online, **Bezugsquelle:** u.a. Amigaland, Mainz.

Der Versuch, Fortsetzungen erfolgreicher Spiele durch den „Sog" ihrer Vorgänger ebenfalls zu Bestsellern zu machen, ist ja nun mittlerweile nichts Neues mehr. Ganz in diesem Stil läßt **SIERRA ONLINE** den ersten beiden *Kings Quest*-Teilen jetzt einen dritten folgen, der schlicht und einfach **KINGS QUEST III** heißt. Alle Programme wurden übrigens mit einem „Spielebaukasten" á la *Game Maker* erstellt und sind dadurch natürlich identisch, abgesehen von der Story und deren Gestaltung. Doch auch die Backgrounds weisen mittlerweile Ähnlichkeiten auf.

In dieser dritten Folge fungiert der Spieler als Knabe Gwydion, der sein Dasein als Lehrling des Zauberers Mannanan fristet. Dieses Leben ödet ihn jedoch an, zumal Mannanan ihn nicht gerade gut behandelt und er auch zudem mehr über seine rätselhafte Herkunft erfahren möchte. So macht er sich auf und verläßt das Haus des Zauberers, welches sich auf einem hohen Berg inmitten eines hypothetischen Märchenlandes befindet. Das Spiel selbst läßt sich wohl am besten als kombiniertes Text-Action-Adventure umschreiben. Alle drei Eingabemöglichkeiten der 16-Biter kommen dabei zum Einsatz. Mit dem Joystick steuert man Gwydion durch die Phantasiewelt, die in einzelne Räume unterteilt ist, die leider immer erst langwierig nachgeladen werden müssen. Die Tastatur dient dabei der Eingabe von Handlungen, wie auch schon von normalen Adventuren gewöhnt. Großartiges darf man von dem eingebauten Parser allerdings nicht erwarten, denn der Wortschatz ist stark eingeschränkt. Schließlich kann man noch die Maus bedienen, mit der man über Pull Down Menüs Spielstände speichern und laden oder Hilfsfunktionen ausführen kann. Eigentlich halte ich dieses gemischte Spielprinzip für sehr gelungen, kommt man sich doch teilweise wie der Hauptakteur in einem Zeichentrickfilm vor, doch scheinen den Programmierern langsam die Ideen auszugehen. Die viel zu grobe Grafik (für Amiga-Verhältnisse) hätten auch problemlos, jedoch nicht so farbenprächtig auch auf dem C-64 realisiert werden können. Warum dies nicht schon längst verbessert wurde, bleibt wohl ein Geheimnis der Leute von SIERRA ONLINE. Auf den Pieps-Sound trifft da genau das gleiche zu.

Also, wenn Sie schon ein Programm dieser Reihe besitzen, können Sie auf Kings Quest III sicher verzichten. Ansonsten sollte man es sich vielleicht mal anschauen, denn ganz so schlecht ist es nun auch wieder nicht. Wer jedoch unbedingt ein Spiel dieser Art sucht, sollte sich auf jeden Fall einmal *Spacequest* aus dem gleichen Hause zu Gemüte führen, denn das ist um Längen besser. Hoffen wir abschließend, daß im imaginären vierten Teil einige der genannten Mankos beseitigt werden, denn Kings Quest IV kommt bestimmt! *MHK*

Grafik	5
Vokabular	5
Atmosphäre	9
Story	6
Preis/Leistung	6

Und was sagt **Manfred** dazu? Eigentlich schade, daß man sich beim dritten Teil wiederum sehr stark an den vorherigen orientiert hat. Man hätte zumindest **etwas** Neues einbauen können!

Die Nummer EINS !

ACHTUNG !

Neue Nummer: 05231-28886

Wir sind umgezogen:
SOFTHOUSE
Meierstr. 18
4930 Detmold/Lippe

Import-Corner

- Ace of Aces
- Bop 'N' Wresle
- Karateka
- Infiltrator
- Star Raiders II
- Haley Projekt
- Metrocross
- Road Runner

Aktuelle Renner!

- Pirats of the Barbary Coast
- The living Daylight
- Alternate Reality Dunge
- War Hawk
- Autoduell

Entschuldigung!
Durch unseren Umzug konnten wir bis jetzt leider nur wenige Bestellungen ausführen. 48h Lieferservice, können wir aber wieder ab dem 1.9.87 bieten.

Euer Softhouse-Team

Unser Farbkatalog erscheint erst im Oktober (4.-DM). Fordert bitte unsere Kostenlose Sommerliste an......

SOFTHOUSE

Inh. Sascha Adolph, Langestraße 76, 4930 Detmold. Tel. 05231/29798
* eingetragenes Warenzeichen der Atari Corporation.

Kommen Sie wieder zu sich!

Programm: Amnesia, **System:** Apple II, **Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Electronic Arts.

Nachdem **ELECTRONIC ARTS** mit THE BARDS TALE das Genre des Rollenspiels kräftig aufpoliert hat, schickt sich die Firma nun an, auch auf dem Sektor der Textadventures zuzuschlagen und die Dominanz von Infocom zu brechen. **AMNESIA** nennt sich das Werk, in dem man sein Gedächtnis verloren hat und dem Erinnerungsvermögen auf die Sprünge helfen soll. Doch zusätzlich muß man sich noch einer heiratswilligen Dame, einem Killer und dem Staat Texas, der den Spieler wegen Mordes sucht, entziehen.

Electronic Arts hat das Adventure nach guter alter Infocom-Manier reichlich mit Beigaben bestückt, als da wären: Eine Übersicht des Straßen- und Untergrundbahn-Netzes von Manhatten, eine Manual inklusive Einführungsroman, ein Reiseführer für New York City, ein Telefonbuch sowie ein X-Street-Indexer. Letzterer hilft durch den Betondschungel, indem er die günstigsten Verbindungsstraßen bekanntgibt.

Für die Texte sowohl im Manual als auch im Programm zeichnet der amerikanische Science-Fiction-Autor Thomas M. Disch verantwortlich, der bereits durch den Roman „On Wings of Song" bekannt wurde. Die Verpflichtung eines Romanautors trägt dann auch sehr viel zu der guten Atmosphäre von AMNESIA bei.

Ort der Handlung ist Manhattan mit seinen über 600 Straßen, die nach Angaben des Herstellers alle im Programm enthalten sein sollen. 4000 Orte in den Straßen von New York City füllen dann auch vier Diskettenseiten. Hinzu kommt ein Parser mit einem Sprachschatz von 1500 Worten, der allerdings hin und wieder nicht ganz ausgereift erscheint. Zum Beispiel klingelte in meinem Hotelzimmer das Telefon. Ich konnte das Telefongespräch nur mit „get phone" entgegennehmen (und das war zwingend nötig, da man keine Handlung ausführen kann, bevor man nicht den Hörer abgenommen hat.

Erwähnenswert ist sicherlich auch die Hilfestellung, die bereits im Manual vorhanden ist. Auf mehreren Seiten sind bereits Lösungen zu bestimmten Schritten abgedruckt, die dem gestressten Adventurefreund das Leben erleichtern sollen. Zusätzlich kann man auch noch im Programm um Hilfe bitten, wo verschlüsselte Tips dem User helfen sollen.

ist die Realitätsnähe. Das Programm arbeitet mit einer internen Uhr, nach der ebenso die Ladenschlußgesetze eingehalten werden, wie die Wahrscheinlichkeit, bei Nacht überfallen zu werden, erhöht ist.

Fährt man mit der Untergrundbahn, so muß man sich innerhalb weniger Sekunden für das Betreten bzw. Verlassen eines Zuges entscheiden, da dieser sonst weiterfährt. Da ist die genaue Kenntnis von Manhattan schon hilfreich, denn sonst verfährt man sich nur zu leicht. Dieses Problem ist jedoch durch den Tourist Guide auf elegante Weise gelöst, so daß man zu Beginn des Spiels die Adressen von Restaurants aufgrund von Anzeigen erfährt und ungefähr weiß, in welcher Gegend man sich besser nicht zum Schlafe betten sollte. Das Programm arbeitet schließlich auch stark mit Zufallsbegegnungen, weswegen nächtliche Ausflüge bei jedem Spiel anders verlaufen.

AMNESIA bietet dem Spieler mehrere Lösungswege an, wobei der erste bereits nach einer Stunde gefunden sein dürfte. Das Hauptziel, seine Gedächtnislücke zu schließen, wird den Spieler jedoch wochenlang beschäftigen. Desweiteren ist das Adventure nicht dann erst gelöst, wenn man alle Punkte zusammen hat, sondern Probleme können auch umgangen oder erst später gelöst werden.

ASM HIT

Als Fazit läßt sich AMNESIA als ein von Stimmung, Komplexität und Realitätsnähe überzeugendes Textadventure bezeichnen, das die Kluft zwischen Infocom und anderen Herstellern deutlich verringert.

Thorsten Kramp/str

Grafik	**entfällt**
Atmosphäre	**10**
Story	**11**
Vokabular	**10**
Preis/Leistung	**8**

'Vier Recken für die Königin'

Programm: The Three Musketeers, **System:** C-64, Amiga, **Preis: ca. 40 DM (C-64), Hersteller: American Action/Infogrames, Villeurbanne, Frankreich, Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

Wer kennt sie nicht, die drei Musketiere und D'Artagnan, die ja schon mindestens zwanzig mal ihre Abenteuer in der Flimmerkiste erlebt haben? Nun gibt es auch zu diesem Film (wie hieß er doch gleich? Na ja, auf jeden Fall gefiel er mir auch noch bei der dritten Wiederholung sehr gut !) ein Programm, und zwar nicht einen Schwertkampf, wie es z.B. bei *Highlander* (schauder ...) der Fall war, sondern das Adventure **THE THREE MUSKETEERS** von (nein, nicht von OCEAN !) **AMERICAN ACTION/INFOGRAMES!** Kurz noch einmal die Handlung des Filmes, die mir auch beim Spielen an manchen Stellen sehr nützlich war, da sich das Programm hauteng an diese hält:

Die französische Königin hat ihrem heimlichen Liebhaber Buckingham ein aus zwölf Edelsteinen bestehendes Schmuckstück anvertraut, was allerdings von einem Spitzel des bösen Kardinals Richelieu beobachtet wurde, welcher wiederum einen seiner Lakaien damit beauftragte, zwei der Edelsteine zu stehlen, was dieser, hinterlistig wie er war, auch prompt tat. Erwähnter Richelieu weckt nun in Ludwig, dem derzeitigen König Frankreichs, Zweifel über die Treue seines Weibes, und es läuft darauf hinaus, daß Anna (die Königin) eben dieses Schmuckstück auf einem festlichen Anlaß tragen soll, und zwar komplott, äh komplett natürlich. Ist dieses nicht der Fall, wäre der Eklat perfekt, und Kardinal Richelieu, der selber nach Anna's Gunst lechzt (das ist auch der Grund für den ganzen Aufwand) hätte gesiegt.

THE THREE MUSKETEERS

Constance, eine Vertraute der Königin und rein zufällig die Geliebte D'Artagnan's (dessen Rolle der Spieler übernimmt) ist, überbringt nun selbigem einen Brief der Königin an den Herzog von Buckingham, der nun schleunigst auf das Eiland transportiert werden muß. Genau an dieser Stelle setzt die Handlung von THE THREE MUSKETEERS ein. Man muß nun mit D'Artagnan versuchen, die (natürlich) auftretenden Hindernisse zu überwinden, um den Ruf und die Ehre der Königin zu erhalten. Wer nun aber denkt, man bekäme ein simples Grafik-Adventure, der hat sich geschnitten, denn THE THREE MUSKETEERS wartet mit einer höchst einfachen Bedienung auf, die es erlaubt, das Programm in ca. 3 Stunden zu lösen!

Um das Programm zu bedienen, braucht man lediglich die Tasten „L", „S", „Q", „CTRL", „Restore" (diese paar aber nicht unbedingt) sowie die Leertaste,

● Ein Mann beweist seine Unschuld Verkleidungskünstler in tollem Gewand:

Programm: L'Affaire, **System:** MSX 2 (getestet), Atari ST, PC und Kompatible, **Preis:** ca.55 DM, **Hersteller:** Infogrames/Phillips, Villeurbanne, Frankreich.

Die MSX 2-Besitzer sind, was meine Erfahrungen betreffen, ständig auf der Suche nach Software. Haben Sie nach langer Suche endlich etwas gefunden, nutzt es die Möglichkeiten des MSX 2 so sehr aus, wie ein Käfermotor im Porschefahrwerk. Also geht die Suche nach einem guten Programm tagein, tagaus weiter...bis man auf **L'AFFAIRE** von **INFOGRAMES** stößt.

Ich kenne den MSX 2 nicht so genau wie andere gängige Computer, bin aber sicher, daß seine Möglichkeiten gut ausgenutzt wurden. Den MSX 2 kann man in Sachen Grafik etwa mit dem Atari ST vergleichen. Man kann sich auf einiges gefaßt machen.

Schieben wir die Diskette in den Schacht und warten. Schon nach wenigen Sekunden tut sich etwas auf dem Bildschirm. Die Programmgrafik ist schon da. Vor uns sticht ein farbenfroher Bildschirm ins Auge: Eine rote Mauer, an die eine Europakarte gepinnt wurde. Auf der Europakarte sind mehrere Orte verzeichnet: Paris, London, Barcelona, Venedig, Hamburg, Amsterdam und Cannes. Links daneben ein weiteres herrlich detailliertes Bild. Da sitzt ein Mann in einer Bar und wartet auf etwas. Darunter drei kleine Bilder mit verschiedenen Symbolen. Was soll das Ganze? Ein Blick in die Anleitung verrät uns mehr:

Der Mann in der Bar ist Raymond Pardon. Und der hatte gerade 6 Jahre seines Lebens im Knast gesessen, für ein Verbrechen, das er niemals begangen hatte. Außerdem hat er dadurch auch seine Freundin verloren. Raymond sinnt auf Rache.

Er will den wahren Schuldigen finden. Dazu reist Raymond quer durch Europa. Abwechselnd gibt er sich als Journalist oder Räuber aus. Besuchen Sie die wichtigen Städte und verhören Sie wichtige Zeugen.

Zurück zum Spiel. Oben links finden Sie einen Cursor, den Sie, ganz wie Sie wünschen, mit Joystick, Cursorsteuerung, Trackball oder Maus steuern können. Das „Klicken" geht über Feuer oder Space.

Beginnen Sie mit Ihren Recherchen! Steuern Sie das Fadenkreuz zum gewünschten Zielort und klicken Sie. Kurz darauf wird ein typisches Bild der jeweiligen Stadt eingeblendet. Befinden sich Gegenstände in dem Bild können sie natürlich mitgenommen werden. Personen können jetzt verhört werden. Es kann allerdings auch vorkommen, daß Sie auf einen Polizisten stoßen, der Sie nach Ihren Papieren fragt. Zunächst sehen Sie nur das Schattenbild der Personen, beim ersten Klikken erscheint rechts unten ein Lichtbild, beim zweiten Klicken bringen Sie die Person zum Reden. Um die einzelnen Figuren auszuhorchen, können Sie jetzt verschiedene Gestalten annehmen, die Sie mehr oder weniger kriminell aussehen lassen. Dabei erscheint natürlich auch Ihr neues Porträt auf dem Bildschirm. Man kann die Grafik dabei kaum im Einzelnen beschreiben, man muß Sie selbst einmal gesehen haben. Man wird sich unweigerlich mehr Spiele mit solch einer Grafik wünschen.

Sehr schön ist auch die Option, Teilausschnitte einer bestimmten Grafik in einen „Sucher" (unten rechts) zu projezieren. Desweiteren sind die einzelnen „Köpfe" der Personen und des Hauptdarstellers in digitalisierter Form zu bewundern!

Auch der Komfort läßt nichts, aber auch gar nichts zu wünschen übrig. Man kann sich gemütlich in den Sessel lehnen und alle Bedienungen mit dem Joystick machen. Selbst Menschen mit wenig Geduld brauchen nicht lange auf das Laden der Grafiken zu warten. Ein wirklicher Knaller!

Zwar lag uns zum Testen nur die französische Version (mit deutscher Anleitung) vor, die deutsche Version soll jedoch bald folgen. Also ran ans Telefon und herumgehorcht, wo es die deutsche Version gibt. Denn das Programm sollte sich kein MSX 2-User entgehen lassen!

Peter Braun

Grafik	**11**
Story	**9**
Vokabular	**(entfällt)**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**9**

„Return" und die Funktionstasten, da sich die Handlung rein technisch gesehen sehr ähnlich wie die in *Law of the West* von *Accolade* abspielt. Man bekommt zu (fast) jedem Rätsel (oder sagen wir besser: zu jeder Problemstellung), vor die einen das Programm stellen kann, zwei bis mehrere Reaktionsmöglichkeiten (Texte, oder Handlungen) angeboten, aus denen man (bei Handlungen mit Zeitlimit) auswählen muß (das heißt, man „muß" nicht; man kann den Computer ja auch abschalten und sich an seiner zumindest geistigen Freiheit ergötzen, was man aber auch nicht übertreiben sollte). Wählt man nicht schnell genug, führt das in jedem gestellten Falle zum Tode unseres Helden. Man kann D'Artagnan aber auch durch eine falsche Entscheidung sehr schnell zu Tode oder in eine Lage aus der heraus das Spiel unlösbar ist bringen. So muß man sich dann von seiner Geliebten den besagten Brief und den Auftrag geben lassen und mit den richtigen Worten annehmen (es gibt allerdings auch die Möglichkeit, ihn abzulehnen), danach auf dem richtigen Weg auf die richtige Art das Haus verlassen, die drei Freunde mit den richtigen Worten zum Mitkommen motivieren, etc., etc ...

Nachdem ich dies knappe 2 Stunden lang vollzogen hatte (glücklicherweise kann man den Spielstand in jeder Spielsektion einmal abspeichern, um nicht nach jedem Todesfall wieder ganz von vorne anfangen zu müssen), hatte ich bereits die Diamanten ergattert und per Schiff wieder Calais erreicht, wo es mich dann wieder einmal zerlegte.

Da ich vergessen hatte, den Spielstand in dieser Sektion zu speichern und keine Lust mehr hatte, noch ein weiteres Mal von vorne zu beginnen, und da es außerdem auch schon halb zehn abends war, beschloß ich, das Spiel in der Gewißheit der baldigen Auflösung abzubrechen.

Zu THE THREE MUSKETEERS läßt sich abschließend sagen, daß es leider (auch aufgrund der Steuerung) viel zu einfach zu lösen ist, so daß es auch sehr rasch an Reiz verliert. Anerkennend muß ich aber zufügen, daß man das Spiel nicht ausschließlich auf dieser „Dialog-Basis" programmiert hat, sondern auch zumindest eine kleine andere Sequenz (eine Art Irrgarten) eingefügt hat, was aber auch keine große Erschwernis eingebracht hat. Schade, daß das Programm so „kurz" ist, da es sich sehr gut spielen läßt (was ja, wie bereits gesagt, zusammenhängt). Die in den „Musketieren" verwendeten Grafiken sind allesamt digitalisiert und überarbeitet (setze ich voraus), so daß, auch durch die Farbwahl bei späteren Motiven, eine Atmosphäre entsteht, die zwar nichts mit der eigentlichen Spielhandlung zu tun hat, einen (zumindest mich armen Tester) zeitweise in ihren Bann zog. Die Bilder sind auch auf den C-64 (auf dem ich testete) sehr gut und detailreich (nicht alle, versteht sich, aber einige sind wirklich sehenswert), so daß ich es um so mehr bedauere, das Programm aufgrund der fehlenden längerfristigen Motivation nicht empfehlen zu können. Wirklich Schade!

Uli

Grafik	**9**
Vokabular	**entfällt**
Story	**9**
Atmosphäre	**6**
Preis/Leistung	**4**

Lahmer Privatdetektiv

Programm: The Big Sleaze, **System:** Spectrum, Schneider, C-64, **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** Piranha, England.

Die alte Privatdetektiv-Story muß mal wieder herhalten für ein neues Adventure mit dem Namen **THE BIG SLEAZE** von **Delta4/PIRANHA.** Nach einer näheren Prüfung des aus drei Teilen bestehenden Adventures bin ich dann zu dem Schluß gekommen, daß hier für ca. 30 DM nur durchschnittliches geboten wird. Zwar versteht der Parser recht viel, allerdings sind bestimmte Aktionen auch nur mit ganz bestimmten Befehlen zu machen.
Das Adventure ist in englisch, und für ein durchschnittliches Produkt weist es recht viele Details auf. Die Grafik ist weder besonders gut noch besonders schlecht. Ich für meinen Teil hätte auch drauf verzichten können.
Die Story ist recht einfach: Sie sind Privatdetektiv und warten in Ihrem Büro auf Aufträge. Es gibt einiges mitzunehmen, zu untersuchen usw. Erste Schwierigkeiten können auftreten, wenn man sein Auto starten möchte. Hier hilft nur ein Kurzschluß mit „Touch the wires together". Anschließend heißt es losfahren. Um zu wissen, wo man hinfahren will, sollte man vorher aufmerksam den Text gelesen haben. Aber das werden erfahrene Englisch-Adventurer sicher schon wissen.

```
>WEAR MAC
Done.
>I
I checked what I had with me-
a bunch of keys
my last Lucky
a small, rust-plated lighter
my trendy detective-style mac (worn)
>
```

Nun geht es an die Lösung der einzelnen kleinen Fälle, die unser Detektiv zu bearbeiten hat. Übrigens: Es gibt eine Möglichkeit, gleich vom ersten in den zweiten Teil zu gelangen, wobei die Position im ersten Teil abgesaved werden muß.

Fazit: Mittelmäßige Grafik, mittelmäßige Atmosphäre. Gleiches gilt für den Spielfluß. Vielleicht sollte man sich etwas besseres für's Geld leisten.

Martina Strack

Grafik	**7**
Atmosphäre	**6**
Story	**6**
Vokabular	**6**
Preis/Leistung	**7**

Geheimnisvoll & irrsinnig spannend!

Programm: Mortville Manor, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. DM 70.-, **Hersteller:** Kyilkhor Creation/B. u. J.L. Langlois, Frankreich, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.
MORTVILLE MANOR ist ein spannendes Adventure-Spiel, das schon durch seine attraktive und abwechslungsreiche Grafik besticht. Auch der Sound paßt: Er verleiht der ganzen Sache den Touch des Geheimnisvollen.
Worum geht es hier? Wie in vielen Adventures, ist auch hier der Spieler ein Detektiv, der die Aufgabe hat, ein Geheimnis zu lüften. Das ist natürlich gar nicht einfach.
Die Geschichte des geheimnisumwitterten Mortville Manor wird vorab mitgeliefert: Der Diener Max erzählt uns von Julias plötzlichem Tod. Angeblich ist sie an einer Lungenembolie gestorben. Ihre Familie befindet sich im Haus, das von winterlicher Landschaft umgeben einsam daliegt und beinahe ein wenig verschlafen wirkt. Aber was verbirgt sich hinter diesen Mauern?
Der Detektiv, also der Spieler, wird ins Haus geführt und kann sich nun auf die Suche nach dem Geheimnis um den rätselhaften Tod der Julia machen. Dazu stehen ihm verschiedene Bewegungsrichtungen zur Verfügung: Gehen wir mit der Maus auf „MOVE", erscheint eine Liste der Räumlichkeiten und Orte innerhalb und außerhalb des Hauses, an die wir uns hinversetzen lassen können. Die beste Art, möglichst bald möglichst viel herauszufinden, ist es, sich auf Knopfdruck ins Treppenhaus bzw. den dazugehörigen Flur zu begeben. Auf einen weiteren Knopfdruck hin (im „MOVE"-Menu) wird es uns ermöglicht, (fast) alle Türen auf beiden Seiten des Gangs „abzuklappern". So lernen wir in unserer Funktion als Detektiv verschiedene Zimmer kennen. In diesen Zimmern gibt es eine Menge Schubladen, Schränke und Vorhänge, die man öffnen kann, wenn man unter „ACT" auf „open" geht. Die wichtigsten Tätigkeiten, um erste detektivische Erfolge zu erzielen, sind „open", „search", „take" und „read". Wenn wir das Gefühl haben, es könnte brenzlig werden, gehen wir auf „SELF", wodurch sich z.B. die Möglichkeit bietet, sich zu verstecken. Die Grafik der Räume ist sehr abwechslungsreich, ebenso die Farbgebung. Langeweile kommt bei diesem Spiel so schnell nicht auf. Irgendwann gelangen wir ins Büro, öffnen alles, was sich öffnen läßt und schnüffeln selbstverständlich mit Hilfe des Befehls „search" alles durch.
So wie in den meisten Zimmern fallen uns dabei wichtige Gegenstände auf: u.a. ein wertvoller Ring, eine Bibel, alte Bücher, Briefe, ein Seil, zwei Schlüssel usw. Klar, daß wir den Brief lesen, in dem es um eine geliehene Geldsumme geht..
Wie können wir uns nun noch mehr Informationen beschaffen? Ach ja, da sind ja die Verwandten der Verstorbenen. Vielleicht geben sie uns Auskunft? Machen sie, wenn wir auf „DISCUSS" gehen. Dann erscheint nämlich eine Liste der Namen aller im Haus anwesenden Personen. Nehmen wir Pat: Auf Knopfdruck taucht eine Auswahl an Themen auf, zu denen wir Pat befragen können, z.B. Julias letzte Handlung, ihre letzte Botschaft, die Berufe der Verwandten, ihre Beziehungen zueinander und zu Julia. So findet der schlaue Detektiv heraus, daß Pat ein Erbe Julias ist und von ihr kurz vor ihrem Tod ein überraschendes Geschenk bekommen hat. Was es war, verrät er jedoch nicht. „You are too curious" ist die Antwort, die man am häufigsten von allen zu hören bekommt. Das schränkt natürlich die Möglichkeiten des Detektivs erheblich ein, ebenso wie die teilweise unangemessenen, weil wenig hilfreichen Befehle. Die Kombinationsmöglichkeiten erschöpfen sich dadurch meiner Meinung nach zu früh. Umso mehr fordert es andererseits den wahren Meisterdetektiv, der sich auf keinen Fall daran hindern läßt, die Wahrheit herauszufinden. Und wie sich dann doch bald zeigt: Durchhalten rentiert sich. Wenn alle Möglichkeiten erschöpft zu sein scheinen, entdecken wir zufällig die Treppe, die zu dem selten besuchten Zimmer führt. Auch die Umgebung von Mortville Manor ist nur trügerische Kulisse für bedrohliche Geheimnisse. Was hat es mit der Kapelle und mit dem Brunnen auf sich? Auf jeden Fall kann man mit Ausdauer ungeahnte Entdeckungen machen. Und hartnäckig zu bleiben, fällt bei diesem Spiel nicht schwer. Es lohnt sich! *Astrid Ruuben*

ASM HIT

F3: AGAIN TURN UP THE SOUND F8: STOP

Desk Inv Mov Self Act Dis

You are ALONE

Calm within the storm

Grafik	**10**
Sound	**11**
Story	**8**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**8**

Neue ☎-Nummer: 0 72 52 / 8 66 99

DIABOLO

★ Der Versand mit den teuflischen Preisen! ★

Schneider CPC

*** NEU * NEU * NEU * NEU * NEU ***

Titel	Preis
The Living Daylights	25.90/37.90
Game over	25.90/37.90
Survivor	25.90/37.90
Indoorsports	25.90/37.90
Paperboy	25.90/37.90
Salomon's Key	25.90/37.90
Roadrunner	25.90/37.90
Wizball	25.90/37.90

Titel	Preis
Academy (Tau Ceti II)	25.90/37.90
ACE	25.90/—.—
ACE of ACEs	25.90/37.90
Arkanoid	25.90/37.90
Auf Wiedersehen Monty	25.90/37.90
Avenger	25.90/37.90
Ballblazer	19.90/25.90
Transatlantic Balloon Challenge	25.90/37.90
Barbarian	25.90/37.90
Big Trouble in little China	25.90/37.90
BMX Simulator	9.90/—.—
Break Thru	25.90/37.90
Bubbler	25.90/37.90
Championship Football	25.90/37.90
Christal Castle	25.90/37.90
Despotic	25.90/37.90
Dogfight 2187	25.90/37.90
Empire	25.90/—.—
Enduro Racer	25.90/37.90
Explorer	25.90/37.90
Fairlight II	25.90/37.90
Final Matrix	25.90/37.90
Grand Prix	9.90/—.—
Head over Heels	25.90/37.90
Hit-Pack	25.90/37.90
Howard the Duck	25.90/37.90
Hydrofool	25.90/37.90
Killed until Dead	25.90/37.90
Konami's Coin up Hits	25.90/37.90
Leaderboard	25.90/37.90
Leviathan	25.90/37.90
Livingstone	25.90/37.90
Mag Max	25.90/37.90
Mario Brothers	25.90/37.90
Masterchess	9.90/—.—
Mercenary	25.90/—.—
Metrocross	25.90/37.90
Mutants	25.90/37.90
Nemesis	25.90/37.90
Palitron	25.90/37.90
Pulsator	25.90/37.90
Puzzle (R+E Software)	—.—/29.00
Quartet	25.90/37.90
Sailing	25.90/37.90
Samurai Trilogy	25.90/37.90
Sentinel	25.90/37.90
Shaolin's Road	25.90/37.90
Slapfight	25.90/37.90
Spy vs Spy II	—.—/37.90
Starglider	33.90/44.90
Starrider II	25.90/37.90
Tension	25.90/37.90
Thing bounces back	25.90/37.90
Worldgames	25.90/37.90
Wonderboy	25.90/37.90
Xevious	25.90/37.90
Yie ar Kung Fu II	25.90/37.90

Samplers

Titel	Preis
Elite: Trio Hit Pack	25.90/37.90
7 auf einen Streich	29.90/39.90
Hit Pack	25.90/37.90
Konami's Coin-Up Hits	25.90/37.90
The Player's Dream I	19.90/24.90
The Player's Dream II	19.90/24.90

Spectrum

Titel	Preis
Six Pack	29.90/—.—
Trio Hit Pack	25.90/—.—
International Karate	25.90/—.—
Scooby Doo	25.90/—.—
Ghosts'n Goblins	25.90/—.—
Paperboy	25.90/—.—

Atari XL/XE

*** NEU * NEU * NEU * NEU * NEU ***

Titel	Preis
Mercenary Kompendium (dtsch.)	33.90/39.90
The Living Daylights	—.—/39.90
Head over Heels	25.90/39.90
Auto Duell	—.—/49.00
Ultima IV	—.—/49.00
Guild of Thieves	—.—/49.00
War Game Construction Set	—.—/49.00
Pirates of the Barbary Coast	—.—/37.90

Titel	Preis
Action Biker	9.90/—.—
Colony	9.90/—.—
Cristal Rider	9.90/—.—
Despatch Rider	9.90/—.—
Gun Law	9.90/—.—
Hover Bover	9.90/—.—
Kik Start	9.90/—.—
Masterchess	9.90/—.—
Molecule Man	9.90/—.—
One Man and his Droid	9.90/—.—
Vegas Jack Pot	9.90/—.—
BMX Simulator	14.90/—.—
Last V.8	14.90/—.—
LA S.W.A.T.	14.90/—.—
Ninja	14.90/—.—
Space Gunner	14.90/—.—
Spellbound	14.90/—.—
Red Max	14.90/—.—
Canon Climber	15.90/—.—
Designmaster	—.—/19.80
Shooting Arcade	15.90/—.—
Actzec	19.90/29.90
Boulderdash II	19.90/29.90
Cohens Tower/C. Tunnels	19.90/—.—
Mr. Robot	19.90/29.90
Nightrider/Ardy	19.90/—.—
Spy vs Spy	19.90/29.90
Tale of Beta Lyrae	19.90/29.90
Bilbo	—.—/19.90
Juno First	—.—/18.90
Max Well's Demon	—.—/18.90
Mike's Slotmachine	—.—/19.00
Nibbler	—.—/18.90
Pyramidos	—.—/29.00
Tales of Dragons	—.—/19.00
Soundmachine	—.—/29.80
Arkanoid	25.90/39.90
Space Lobsters	25.90/39.90
Sprong	25.90/39.90
Starquake	25.90/—.—
Gauntlet	25.90/39.90
Boulder Dash Construction Kit	25.90/39.90
Fighter Pilot	25.90/39.90
Ghostbusters	25.90/39.90
Goonies	25.90/39.90
Hacker	25.90/39.90
Hardball	—.—/39.90
International Karate	25.90/39.90
Koronis Rift	—.—/39.90
Leaderboard	25.90/39.90
Montezuma's Revenge	25.90/39.90
Polar Piere	25.90/39.90
Rescue on Fractalus	25.90/39.90
Spy vs Spy II	25.90/39.90
Super Huey I	25.90/39.90
Tomahawk	25.90/39.90
Trailblazer	25.90/39.90
Spindizzy	25.90/37.90
Grid Runner	9.90/—.—
Stratosphere	9.90/—.—
Colossum Chess 4.0	25.90/37.90
Micro Rythm	19.90/—.—
Power Down	9.90/—.—
Invasion	25.90/—.—
Astro Droid	25.90/29.90
Footballer of the Year	25.90/39.90
Mutant Camels	9.90/—.—
Frenesis	9.90/—.—
River Ralley	14.90/—.—
Bubble Trouble	9.90/—.—

Doppelpack (Cass. + Disk.)

Titel	Preis
Clowns + Balloons	19.90
Moonshuttle	19.90
Pooyan	19.90
Sea Bandits	19.90
Spider Quake	19.90

Samplers

Titel	Preis
Greatest Hits vol. 1: Astro Chase, Bristles, Flip + Flop	29.90/34.90

Commodore 64/128

*** NEU * NEU * NEU * NEU * NEU ***

Titel	Preis
Salomon's Key	25.90/37.90
Athena	25.90/37.90
Last Mission	25.90/37.90
Starfox	25.90/37.90
Wiz	25.90/37.90
ACE II	25.90/37.90
Revs +	25.90/37.90
Pirates	37.90/49.00
Pirates of the Barbary Coast	—.—/29.90
Defender of the Crown	—.—/37.90
War Games Greats	37.90/49.00
Game Over	25.90/37.90
Living Daylights	25.90/37.90
Epyx' Epics	25.90/37.90

Titel	Preis
ACE	25.90/37.90
Championsh. Football	25.90/37.90
Barbarian	25.90/37.90
Bombjack II	25.90/37.90
Deceptor	25.90/37.90
Enduro Racer	25.90/37.90
Phantasie I (dtsch.)	—.—/37.90
Firetrack	24.90/36.90
Indoor Sports	24.90/36.90
Killed until Dead	24.90/36.90
Last Ninja	24.90/36.90
Leviathan	25.90/37.90
Mercenary Compendium	—.—/36.90
Metrocross	24.90/36.90
Quartett	24.90/36.90
Samurai Trilogy	24.90/36.90
Six Pack	25.90/37.90
Sky Runner	24.90/36.90
Trio Hit Pack	25.90/37.90
Wonderboy	24.90/36.90

Solange Vorrat reicht!

Titel	Preis
Alley Cat	—.—/25.90
Arkanoid	19.90/—.—
Break Thru	19.90/—.—
Dragon's Lair	19.90/—.—
Howard the Duck	19.90/—.—
Marble Madness	19.90/—.—
Raid 2000	19.90/—.—
Scate Rock	19.90/25.90
Shanghai	19.90/—.—
Space Harrier	19.90/—.—
Super Huey II	19.90/—.—
Tenth Frame	19.90/—.—
Thai Boxing	19.90/—.—
Transformer	—.—/25.90
Xevius	19.90/—.—

Commodore C 16

Titel	Preis
ACE	25.90/—.—
Classic I, II, III	je 22.90/—.—
Computer Hits 5	25.90/—.—
Danger Zone	9.90/—.—
Excellor 8	22.90/—.—
Five Star Games II	25.90/—.—
Favorite 4	25.90/—.—
Ghosts'n Goblins	22.90/—.—
G-Man	9.90/—.—
Gun Law	9.90/—.—
Gwnn	9.90/—.—
Kung Fu Kid	19.90/—.—
Lybrator-Space Finds	25.90/—.—
Masterchess	9.90/—.—
Paperboy	25.90/—.—
P.O.D.	9.90/—.—
Powerboy	9.90/—.—
Saboteur	25.90/—.—
Scooby Doo	22.90/—.—
Terra Cognita	9.90/—.—
Vegas Jackpot	9.90/—.—
Way of the Tiger	22.90/—.—

Atari ST

Titel	Preis
Supercycle	—.—/49.00
Trailblazer	—.—/55.00
Mercenary	—.—/49.00
Land of Havok	—.—/29.00
Championsh. Football	—.—/49.00

Software-Bestellschein

Ich bestelle aus dem Diabolo-Versand folgende Software:

ASM 10

Anzahl	Titel	Gesamtpreis

Computertyp

Name des Bestellers

Anschrift

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Ich wünsche folgende Bezahlung:

- ☐ Nachnahme (zuzüglich 5.70 DM Versandkosten)
- ☐ Vorauskasse (zuzüglich 3 DM Versandkosten, ab 100 DM Bestellwert versandkostenfrei)

Bei Vorauskasse bitte Scheck beilegen.

Coupon ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
Diabolo-Versand, PF 16 40, 7518 Bretten.
Eine Abteilung des Verlags Rätz-Eberle GdbR.

c16chris

ASM-DAUER-POWER

Wie die meisten bereits schon wissen, steht „ASM-Dauer-Power“ für Wettbewerbe en masse. Auf drei Seiten gibt's ne Menge „umsonst“. Wer an den vielen Gewinnspielen teilnehmen möchte, sollte sich die untenstehenden Teilnahmebedingungen genau durchlesen. Auch diesmal haben wir natürlich wieder eine paar Super-Knüller auf Lager. Also: Viel Glück!

Kennwort GREMLIN

GREMLIN läßt es springen: Sein neues Programm THING BOUNCES BACK, Nachfolger des legendären Thing on a Spring

THING BOUNCES BACK

Je 10 Kassetten für: C-64, Schneider Spectrum + MSX

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 15. November 1987. P.S.: Gebt bitte unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

PSYGNOSIS

PSYGNOSIS schlägt zu: Mit BARBARIAN ist dem englischen Software-Haus mal wieder ein ganz großer Knüller geglückt (siehe Besprechung auf Seite 6 in dieser Ausgabe). Uns ist es gelungen, das Superspiel 20mal für Euch „an Land zu ziehen“. Was zu tun ist, erfahrt Ihr rechts.

Eines von 10 ST- und 10 Amiga-BARBARIANS kann gewinnen, wer uns den Namen des Helden dieses Spiels nennt.

ROAD RUNNER

Aufgepaßt! Der Road Runner ist unterwegs! Uns aber ist es gelungen, für unsere Leser sage und schreibe 50 Exemplare aufzutreiben. Und zwar 10mal für den Atari ST sowie je 20 Kassetten und Disketten für den C-64. Wenn Ihr Euch einen der Road Runners einfangen wollt, beantwortet uns folgende Frage: Wie heißt der böse Gegenspieler unseres armen, geplagten Road Runners? Kennwort: U.S. Gold

U.S. GOLD All American Software

c16chris

DIABOLO

Der Softwareversand mit den teuflischen Preisen!

Hallo, Schneider-User! Jede Menge heißes „Stöffchen" haben wir für Euch auf Lager. Zu gewinnen gibt's je 10mal: Fighting Warrior, Meltdown, Strong Man, World Series Baseball, Bounty Bob strikes back, Contamination, Gyroscope, Highrise, Hypersports, Max Headroom.

Und dies ist Eure Aufgabe: In den folgenden Satz haben sich einige Fehler eingeschlichen. Ergänzt ihn, und schreibt ihn vollständig auf eine Postkarte. Kennwort DIABOLO.

D.r V.rs.nd m.t d.n te.fl.schen Pr.is.n!

CSJ
COMPUTERSOFT JONIGK

verlost

1 Commodore VC64 (mit Geos)

und

30 Programme für C64 und C16

2 Fragen müßt Ihr beantworten.

Frage 1
Wo hat CSJ Computersoft seinen Sitz?
1. Hannover
2. Mallorca
3. Software City

Frage 2
Wie schnell ist das CSJ Turbo-Tape für den C16?
A. 4fach
B. 6fach
C. 12fach

PS: Kleiner Tip: Studiert einmal die Werbeanzeigen von CSJ Computersoft in diesem Heft!

Kennwort: CSJ Computersoft

Kleinanzeigen in ASM

TAUSCHE

Suche Tauschpartner für C-64 Software. Genug Software vorhanden. Disks, Kassetten und Listen an: Chris Dekena, Am Dreieck 5, 2949 Wangerland 2. 100%ige Rückantwort!!!

Suche CPC 464 Tausch-Kontakte! Schreibt od. ruft mich bitte an. Christoph Feußner, Oberfeldweg 4, 8068 Pfaffenhofen, Tel. 08441/6744. Oder schickt was vorbei. Nur Disk!

Suche Academy, Cholo, Uridium (Paradroid-Doppel, Mission Elevator (C-64). Nur Tausch! (Für ein Game gibt's 2 von mir!) Ruft an: 07628/1448. Habe u. a. Drag. Lair II, Bombjack II ...

Tausche Software auf Tape! Habe neueste + älteste Soft! Nur C-64 z. B. Marble Mad, The L. Daylights usw. Listen an: Thomas Winkler, Walzenstr. 3, 4100 Duisburg 1.

Network Products Essen sucht neue Tauschpartner! Best stuff from GB + USA! Write to NPE, PLK 034694 C, 4300 Essen 1. Hy to Adept, The, 007, ITT, Lutz-K. Crew.

Hey Freaks! Tausche und verkaufe C-64 Prgs. Tel. 07473/22459 (Andi) oder 07473/3269 (Ilja). **Hey Freaks!**

Walter and Lato on C-64 Software intern. only Disks (max. 5). Send your Soft to PLK 068820 C, 4730 Ahlen.

Hallo Freaks! Suche Tauschpartner für C-64 (Disk)! Ich habe viele neue Top-Games! Schickt Eure Liste an: Thomas Rogge, Kirchhang 3, 3338 Schöningen 4, Tel. 05352/3894.

Suche Tauschpartner!!! Topgames für C-64/Disk. Tel. 054031356 (Michael) ab 18 Uhr. Auch Video's (VHS)!

Hi Freaks!!! Here are T.E.B.!!! We searching for new members and swap-contacts!!! Write to T.E.B., PLK 084775 A, 5620 Velbert 1. Beginners too!! Hi MCF, FTL, TBC, TSS.

Stop, Stop, Stop!!! Hey Freaks!!! We want to swap with you the newest stuff for your C-64 (only Disk!!). Contact us: GSG-Crew, PLK 099749 A, 7900 Ulm, (Liste nicht vergessen!).

Suche Tauschpartner C-64 (nur Disk)! Keine Listen gleich Disks. 100% Antwort. An S. Makaron, The Young Criminals, PLK 054752 C, 8960 Kempten/Allgäu (Keine Anfänger!) TYC.

The Level 99 Industries of Mirage are searching for contacts on Amiga and the little 64er!!! Write to: PLK 072957 C, 8729 Königsberg 1!! or call 06663/5292 (Jörg) Bye!!!

Suche Tauschpartner im In- u. Ausland. Habe neue und gute Software. Schickt einen Brief oder Disks an: MMB/TYC, PLK 054756 C, 8960 Kempten... Bis bald!!!

Suche Tauschpartner für C-64 Disk!! Zuschriften bitte nur aus Österreich. Sendet Eure Liste bitte an: Blassnick Hansjörg, Trinserstr. 38, 6150 Steinach/Tirol.

Suche Tauschpartner! Habe neuste Software für C-64/Disk. Ruft an 04131/62359/Christian. PLK 074358 C, 2120 Lüneburg 1. The Arat Crew greets Hägarbyte SDI Projekt, Warrior, Fas, Fah.

**** MEKONG DELTA **** is searching for swap partners on ST and for a 512 K Erw. Steckb. (max. 50,- DM)! Hi to CSS! S.C.F., Postlagernd, 7266 Neuweiler/Zocker, PLK 112965 C, 7060 Schorndorf!

Warriors of Darkness! We want to swap new stuff on C-64 and Amiga. Call 07361/68702 (Marc).

Tausche oder verkaufe Topgames auch für Einsteiger für C-64. Nur 1 Disk. Tel. 04723/4074.

Tausche neuste Software auf C-64. Write to: The Level 1 Team, PLK 038176 C, 5608 Radevorwald. Hi to: P.P., SDA, 1001, RDI, WARLOCK, TFD, FP.

C-64 ** Mr. Brunpac ** C-64 Suche Tauschpartner (Disk) Schreibt an: Mr. Brunpac, New Soft by: Po-Box 12, 1605 Chexbres/Schweiz.

Freaks suchen Tauschpartner/innen für C-64/C-128. Disks oder letter an: Galactica, 7321 Wangen, Postlagernd. 102,47% Antwort!!! Zuverlässigkeit erwünscht!

C-64 User sucht Gleichgesinnte zwecks Spieletausch. Habe Top-Games. Listen an: Martin Maletzky, Schulstr. 22, 2359 Henstedt, Ulzburg 1. Bitte nur Disk. Tel. 04199/2630.

Suche Tauschpartner für C-64 nur neuste Software, schnell und zuverlässig bei Dino Ritter, Roman-Friesinger-Str. 1, 8222 Ruhpolding. Verkaufe Datafon S21D Akkustikkoppler!

Tausche Software! Schreibt an PLK 122265 C, 6450 Hanau 1.

... Achtung Software-Freaks!!! Sucht Ihr Tauschpartner? Anwendung/Utilities/Games. Neustes vorhanden. Schreibt an: C-64 Club, "P.A.N.D.A.", Postfach 15 66, 4560 Lengerich.

Hallo Freaks! Suchen Tauschpartner für C-64! Schickt Listen oder Disks an: SSC, PLK 123503 C, 4130 Moers 1.

C-64: If you want to swap with the executioner of the scientists then write to: EXC/The scientists, PLK 017123 C, 7140 Ludwigsburg, West-Germany.

CONTACT-MARKT

Suche Tauschpartner für Top-Games auf C-64 (Disk)!! Disketten mit New Games an: UCF, PLK 066298 A, 2850 Bremerhaven 1, Hi: CPS and FCS.

Suche Tauschpartner für C-64. Nur Disk. Schickt Eure Listen an: SSS, PLK 124274 C, 8900 Augsburg.

Are you interessted in swapping soft for Atari ST 2 are you? OK, Write to Kennwort "BOY", Postlagernd, 5245 Mudersbach 1.
Hi: TEX-NEW ART-TB-TELEO
...L—E—V—E—L—1—6—

Big brotherhood of swap ST & Amiga. Info auf Klubdisk Nr. 1 gegen 10,- DM + Rückumschl. oder Tel. 04662/4557 nach 18 Uhr von
Astro C. Klub, Karlsmark 3, 2262 Leck.

Suche Tauschpartner (C-64) AMIGA. Habe neuste Software (nur Disk). Listen und Disk an: BSC, 4130 Moers 1, PLK 123528.

For swap Hot-Stuff write to: The boytronic crew (T.B.C.), PLK 058874 C, 4840 Rh-Wiedenbrück
Hi: TFC-MRC-TFI-LCC-TNO-TSB-SCS-GSS-DSC-DCC-3CA-MM-L9-POD-FBG-WOD-KGB!

AMIGA FREAK's HELP!!! Tauschpartner-Anleitungen u. Tips-Tricks gesucht.
Seiler, Michael, Haydnstr. 4,
7343 Kuchen/Fils.

I'm searching for contacts, to swap new stuff! Phone 06303/1515 ask for Michael. Greetings to: FCS, HTL, HTB, TRIAD ...

Suche Tauschpartner für neueste C-64 Software auf Disk. Schreibt an: Taurus, PLK 072132 C, 8591 Ebnath.

ITT Soft Bochum tauscht neuste Soft aus USA & GB! Du auch? Dann schreib an: ITT Soft, PLK 080088 C, 4630 Bochum 1!

Gambler C.S. (GCS) is looking for someon to swap. (C-64, Disk). Contact us: GCS, PLK A 024041, 5440 Mayen 1, West-Germany. Greetings to: UTX, Freak Factory, ACS/TAC, MCS of FCS, MDI, DSS.

***** We want to swap new stuff!** Write to: Warriors of Darkness (W.O.P.), PLK A 042793, 7080 Aalen/ Wild West Germany.
Hi To: The dream team, Age 2000, 4711 Soft Cell, KGB, NCA ... and so on ...

For swapping the latest stuff (C-64) write to: PLK 114133 C, 8700 Würzburg 1, BRD.

***** C-64 *****
Software in Hülle und Fülle:
Bei Essi-Soft und MCP. Wir tauschen gerne also schreibt an:
PLK A 012257, 6140 Bensheim 3.
PS. Wer am meißten Software schleckt, gewinnt 150,- DM!!!

Suche Softwaretauschpartner für den besten Computer der Welt! Ist doch klar: Für den Spectrum 128/48. Listen bitte an: Jan Löhndorf,
Kätnerskamp 33, 2302 Flintbek.

Are you interessted in swapping soft for Atari ST ? Are you? OK, write to Kennwort "BOY", Postlagernd, 5245 Mudersbach 1.
Hi: TEX-NEW ART-TB-TELEO
...L—E—V—E—L—1—6—

We swap the newest stuff with everybody! So send your disks to us:
K.G.B., PLK 038087 C,
5600 Wuppertal 1.
We swap on C-64, Amiga and ATARI ST.

Suche Tauschpartner für C-64!!! Habe Topspiele: Leviathan, Krakout, Starlider, Enduro Racer, Destroyer Army Moves!!
R. Maeschi,
Kirchlindachstr. 33,
CH-3053 Münchenbuchsee.

ASM-markt

The S.D.C. is looking for someone to swap the newest Software for the C-64/PC 128. Contact: The S.D.C., PLK 069765 C, 4690 Herne 2.
Searching for contact to: Triad, TLC and Dynamic Duo. Greetings to headbanger, please contact us.

CPC 464/664/6128! Tausche Software auf Disk! Habe z. B. Asphalt, Die Erbschaft, Nemesis, Arkanoid, usw.
Schreibt an:
Carsten Neuls, Birkenstr. 9,
6543 Sohren, Tel. 06543/3574.

Tausche Software für Atari XL und Tape. Schreibt an:
Uwe Fiestelmann,
Südfelder Dorfstr. 10,
4953 Petershagen 1.
PS. 100% Antwort.

—Suche Tauschpartner C-64—
Ich tausche mit jedem! Schicke Deine Liste oder Disk! Write to:
LOVE, PLK 044249 C,
8200 Rosenheim 2,
100% Antwort!

Suche Tauschpartner
(C-64/Disk). New Games hear!
Rufe an: 07665/7319.
...SM...Bye!!!

Tausche Software für AMIGA und 64er. Schreibt an:
16-Bit-Software.
PLK 101801 C, 5440 Mayen.

Suche Tauschpartner für C-64 Tape. Habe Top-Games wie Enduro Racer V Gauntlet 12 Space Harrier, Tel. 06216/202.

Suche Tauschpartner für C-64/Disk. Schreibt an:
PLK 099917 A, 2300 Kiel 17,
West-Germany

I.F.C.S. Sucht Tauschpartner aus der ganzen Welt. Habe neuste Software.
Schreibt an:
I:F.C.S., PLK 064067 A,
4421 Reken 4.
Greetings to: KGB, DDUO, FCS

C-64. Habe neueste Software. Suche Tauschpartner. Disk only!!! Ruft an: 040/449570.
Greetings to Jens and BBC.

Hammer! Hammer! Ham...!
Suche Tauschpartner (C-64) auf Disk. Neuste Software d. Rufe an: 07665/7319 immer ...SM...

Hi Freaks! Wir suchen noch Tauschpartner (C-64 Disk). Desto neuer, desto besser! Wer Interesse hat, ruft einfach an 04182/5602 (Sascha) oder 04182/6393 (Arne). Go on Leute!

Skimmy from S.F.T.: Tauschpartner(in) auf C-64! Disk. Write to: PLK 084775 A, 5620 Velbert. Greetings to: Grog, CCW, AEK, YF, DD, ACT, APT, Macht, ML Soft, Tom.

The SICC Crew is looking for some coll + friendly guys to swap 64 games on disk or tape. Write to: J. Schulien, Sandalskraa 5,
N-4022 Stavanger, NORWAY!
Hi Triad, WCC, FGZ, RADWAR, ...

Hey Freaks! Wer tauscht Top C-64 Games mit mir. Ich habe: Pirates, Pam Pegasus, Gaunlet 2, Shao lins road.
Listen an: Klaus Hellmond,
Bultwiese 1, 3100 Celle.

Tausch und Verkauf von neuster 64'er Software. Disks & Listen an:
Gigaline, PLK 022779 C,
1000 Berlin 51.
Nur neuste Games! 100% Antwort!

*** C-64 *** Schweiz *** C-64 ***
Suchen Tauschpartner! Nur das Neuste! Def. of the Crown, Stifflip + Co., Guild of Th, Barbarian, H. Hyjinx. usw.
Tel. René 057/336640 * David 057/336970.

MS-DOS Software Tausch und Verkauf auch auf 3.5". "FREAK" Postfach 2 22, A-Wien 1170.

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64 Games + Anwender!! Antwort 100%ig. Schickt Eure Listen, Disks oder schreibt an
Heiko Wittrock, Lindenstr. 13,
4443 Schüttorf.

Suche Tauschpartner nur für neuste Software. C-64, kaufe auch. Listen an:
Mark Schramm,
Alfred-Nobelstr. 10,
3507 Baunatal 1.

Tausche und Verkaufe neuen stuff für C-64.
Tel. 06071/5997.
Smuggler, PLK 038530 C,
6110 Dieburg 1 / only Disk!!!

Wir suchen Tauschpartner
für C-64 (Tape). Listen an: Ekkehard Peters, Voßstr. 13, 2427 Malente oder C. Hennigs, Paulstr. 16, Malente.

Suche Tauschpartner für C-64!
Habe Topgames. Schreibt mit Liste an Martin Gerg,
Birkenstr. 29, 8170 Bad Tölz, only Disk/auch Tauschpartnerin.

Software für ATARI XL/XE, ATARI ST, COMMODORE AMIGA, COMMODORE C-16, COMMODORE C-64, SINCLAIR ZX-SPECTRUM sowie Leer-Disketten, Joysticks, Joystick-Adapter: Kostenlose Liste anfordern! **natürlich von:**

Computer-Software
haku soft
Ellerstraße 104
4000 Düsseldorf 1
Tel.: (02 11) 78 08 89

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk)! Habe neueste Games aus GB & USA!!! Bei Rückporto 100% Antwort! Listen an: PLK 125257 C, 2900 Oldenburg 1.

Tausche neusten Stoff auf 64er, Amiga und Atari ST.
Tel. 04461/6184 (Michael).
Habe dies und das!

Suche Tauschpartner für C-64. Habe Topgames wie Enduro Racer, Bomb Jack II, Firelord, Big Deal, Lighforce, usw.
Wicha Jürgen,
Riemenschneiderstr. 13,
8782 Karlstadt.

Suche Tauschpartner!
64'er Topsoftware!
Tel. 07251/12726 (Andy)
Tel. 072151/89935 (Eric)

Sinclair ZX Spectrum 48K
Suche Tauschpartner (Tape). Liste an: Martin Napps, Wiehagen 132, 4650 Gelsenkirchen,
Tel. 0209/136860.

Zuverlässigen Tauschpartner (langfristig) gesucht. C-64 Disk + Tape. Raum Bassum, Brinkum, Diepenholz, Nienburg. Bin kein Anfänger!
Tel. 04271/2905 (Georg).

Do you want to swap newest Software for C-64 + Amiga?
Contact us: FCW INTERNATIONAL,
PLK 074789 C, 8670 Hof,
West Germany.

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Schickt Listen o. Disk an:
Gunnar Harbeck, Brook 15,
2359 Stuvenborn.

Suche Tauschpartner für C-64 Software (Disk).
Call: 0941/41474!!!
or 0941/43310.

Tausche Games für C-64 auf Disk
Antwort 100%. Liste o. Disk + Rückp. an: Postlagernd 10 61 17,
8400 Regensburg.

Tausche die neueste Software
C-64/Disk:
04723/4074 ab 14 Uhr.

If you be interessted in swapping new stuff, then write to: John Rambo, PLK 060940 A, 6110 Dieburg! If you can also Maschine-Language, and make good Programms, then contact me too...

Tausche ST-Software:
Rolf Eppinger,
Fraunhoferweg 4,
7440 Nürtingen.
Bitte nur schriftlich. Greets to CRS! Tausche auch CPC gegen ST Soft! Write so fast as you can! Bye T.G.T. ***

VERSCHIEDENES

*** **DISKETTEN m. Gar.** ***
* 5 1/4", 48 tpi 2D DM 0,75 *
* 3 1/2", 135 tpi 2DD DM 2,50 *
* Allgem. Austro-Ag. & Hges. *
* Ringstr. 10, D-8057 Eching/Günz *
* Telefon (08133) 6116 *

CBS Coleco-Vision!!!
Suche CBS Konsole + Kassetten von privat zu kaufen, auch einzeln. Angebote mit Preisvorstellung an:
Udo Göken, Rehweg 5, 2984 Berumbur

Digitalisierte Sounds/Effekte/Sprache hoher Qualität in Ihren ST-Programmen? Kein Problem! Power-Musik without the price!!!
Holger Kuchling, Inz-Seidel-Str. 8
4740 Oelde 4

Suche sogenannte Cardcruncher (1001)!!!
Angebote und Preisvorstellung (am besten gleich mit Tel-Nr.) an : PLK A 010048, Postamt 2,
4020 Mettmann!! Dringend!!!
Achtung: Ich zahle gut!!!!!!!
Suche Cardcruncher (1001)

Spectrum und QL-Club Wesel
Wir suchen noch Mitglieder, Jahresbeitrag 15 DM. Alle üblichen Leistungen: Info 50 Pf., Lorbeerweg 5,
4230 Wesel 1

Suche alle ASM-Hefte
Zahle 6 DM + Porto wenn gut erhalten.
Jürgen Lamsfus, Diepenlinchenerstr. 8
5190 Stolberg

Achtung! Wichtige Warnung!
Hiermit warne ich alle Leser bei folgender Adresse Software zu bestellen oder Geld einzuschicken: B.C.S.,
PLK 043073 c, 6500 Mainz 1.
Ihr bekommt nichts dafür. Wer auch betrogen wurde schreibt an: Postfach 66 43, 7500 Karlsruhe zwecks rechtlicher Schritte.

ASM-markt

Sony 10D 3.5" ST 3,50 DM No Name 1DD 2.95 DM. Freipr. für ST (eins o. doppel bitte angeben). Copygeb. + Disc = 10 DM. Neue Programme - Wunschliste + Geld an: Klaus Gievers
Postfach 11 04, 4837 Verl 1

Suche Spielanleitungen für sämtliche Strategie-, Simulations- und Adventure-Programme auf dem Amiga 500. Ich nehme auch Fotokopien von Spielanleitungen an. Zahle gut!
Fausto Marzi Marchesi
Susenberg Str. 95, CH-8044 Zürich

International Commodore Pen-Pal lists on labels, write to
"Scratch Software Club". Brampton, Croome Road, Defford, Worcs, R9 9AR. England

Commodore 128 USER Club, Quarterly magazine, Public Domain Software, 128 software database, Penpal list, write to Brampton, Croome Road, Defford, Worcs, WR8 9AR. England

BIETE SOFTWARE

Mattel Intellivision 72 verschiedene Steckmodule (auch amerikanische Supermodule) + 3 Abspielgeräte, 2 neu. Verkauf nur komplett = 1490,- DM.
Tel. 04271/2905 Georg.

Verkaufe ATARI 800 XL
+ 1050 + Bücher + Zeitschriften + 46 Disks. Alles kaum gebraucht nur 480,- DM.
Tel. 05659/7011. VB Alexander Uth.

Verkaufe einen 1/2 Jahre alten ATARI 800 XL + Datasette + 19 Spiele (keine Raubkopie) Ninja, Blue Max, Intern. Karate, Hardball. Alles nur 300,- DM.
Mario Beck, Kirchrain 2,
3441 Berkatal-Frankershausen,
Tel. ab 19 Uhr. 05657/7247.

***** **VERKAUFE** *****
CPC 464 (Farbe) + Drucker DMP 2000 + 56 Disketten + Diskettenlafwerk DDI-1 + vieles mehr! Sehr billig abzugeben.
TEL: 07192/8444, mögl. Selbstabholer.

C-64 + 1541 + Drucker GP 500 VC + Datasette + Speedos + Software mit Boxen + 2 Joysticks + Lit.
Angebote an: Dietmar Henkler,
Bittermarkstr. 88, 4600 Dortmund 50.

Verkaufe C-64C + 1541C + Speedos für 875,- DM (4 Monate alt) nur komplett.
Tel. 07072/6650 (nur von 14 - 19 Uhr).

DTP Job Unit (Laserdr., Scanner, Vent.) 3 Mon. VB 17900,- evtl. einzeln.
Tel. 02286/74928.

Verkaufe CPC 664 + Farb-Monitor + Leerdisks + Datasette + Leercassetten für 900 DM. Multiface II für 100 DM und Schneider-Computer-Tisch für 200 DM, sowie Original-Games (Tape/Disk).
Tel.: 06061/5181

CSJ

COMPUTERSOFT JONIGK

C16	Disk	Cass	C 64	Disk	Cass	Amiga	
Legende im Eis (Plus4)	29,95	19,95	Summer Games 1	19,90	9,90	CHALLENGER	29,95
CSJ GAMES 1 (3 Spiele)	39,–	29,–	Colony		9,90	SPACE BATTLE	29,95
Winter Olympiade	29,95	29,–	Little Computer People		29,–	Demolotion	29,95
ACE (Plus4)	49,–	36,–	Star Paws	39,–	26,–	Karate King	49,95
Pheenix		9,90	Thanatos	39,–	29,–	Strip Poker	49,–
Frenesis		9,90	Barbarian	42,–	32,–	Typhoon	49,–
Indoor Soccer		9,90	Revs +	42,–	32,–	Swopper	59,–
Xadium		9,90	Wizball	46,–	34,–	Defender of the Crown	96,–
Starforce Nova		9,90	Mag Max	46,–	34,–	Super Huey	69,–
Space II		16,–	Eagles	46,–	34,–	Barbarian	79,–
Panic Penqin		16,–	Defender of the Crown	49,–		S.D.I	98,–
Aardvark		16,–	Ninja Master	49,–	34,–	Sindbad	98,–
Tazz' Trizons (2 Games)		19,–	Pirates	52,–	39,–	Rodwar 2000	89,–
Terra Nova		29,–	KAMPFGRUPPE	96,–		Kampfgruppe	96,–
Paperboy		29,–	VIZAWRITE 64	98,–		Grand Slam Tennis	109,–
Mercenary Compendium (Plus4)		54,–	VIZASTAR 64 KL 4	198,–		VIZAWRITE AMIGA	198,–

ACHTUNG C16 FANS!!
Bald auf Ihren Bildschirm das Spiel aller Spiele WU LUNG eine unwiderstehliche Herausforderung!!!
CSJ TURBO TAPE + AZIMUTH TAPE (12facher Turbo + Datasetteneinstellprogramm) Siehe auch Testbericht ASM 2/87 Cass 29,90

VIZA SOFTWARE

CSJ COMPUTERSOFT JONIGK * **HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT** *
An der Tiefenriede 27 · 3000 Hannover 1 · Tel. Bestellservice 05 11/88 63 83
Programmautoren gesucht · sofort CSJ NEWS (Preislisten) anfordern · Computertyp angeben. Mindestbestellwert 30,- DM. Versand: Vorkasse + 2,50 DM, per Nachnahme + 6,- DM

Neu: mit Laden — **GAMESOFT (Inh. Karl-Heinz Mund)** — Neu: mit Laden
Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel. 06181/252381
HOTLINE tägl. von 10-18 Uhr, Samstag 10-13 Uhr
Spiele- und Anwenderprogramme für alle Computer

C-64 lieferbar	Disk
The Art Studio	59,–
Kampfgruppe	89,–
Rings of Zilsin	109,–
Shard of Spring	109,–
Imperium Galacticum	109,–
Wizzard Crown	109,–
Bard's Tale II	109,–
Autoduell	89,–
Startrek (Adv.) I u. II	89,–
Möbius	109,–
Fantasie III (neu)	119,–
U.S.A.A.F.	109,–
Freeze Frame MKIII	**109,–**

Where in the world is Carmen Sandiego	109,–
Atari XL	Disk
Wizzard Crown	109,–
Imperium Galacticum	109,–
Fantasie I	109,–
Battle of Antinam	109,–
U.S.A.A.F.	109,–
Atari ST	
Fantasie III	119,–
Univers II	169,–
IBM	
Kampfgruppe	159,–
Univers II	169,–

Auch jede Menge Anwendungsprogramme und viele, viele Spiele mehr. Lieferung per Nachnahme 5,– + Porto 1,50. Bitte unbedingt Computertyp angeben!

c16chris

Verkaufe Atari 1050-Disk für 200 DM. Interesse? Ruft an! Tel.: 02364/5239

EXOS v.3 Floppyspeeder
14x schneller über serielles Kabel. Hochkompatibel siehe 64'er 12/86. Eprom inklusive Porto und Verpackung nur 20 DM!
Thomas Gräfe
Woltersw. 16
2300 Kiel 1

Verkaufe Atari 800 XL, Floppy 1050 und diverse Software spottbillig! Unter anderem Music Machine 7.0, W2, eine professionelle Dateiverwaltung. Unter Tel.: 06144/1738

Verkaufe Atari 800 XL (64KB)
Datasette, Joystick, massig Spiele! Intern. Karate, Ninja, Gauntlet... Für nur 220 DM incl. Porto und Verpackung!
Kai Ertz, Hauptstr. 14
5551 Graach
Tel.: 06531/3579

Verkaufe C-64 + Floppy + Datasette + 2 Discboxen (100 Disketten) + 10 Original Spielkass. + SOCCER Modul + Reset Schalter + Abdeckhaube + Lernprogramme + Bücher und Magazine für nur 950 DM.
Tel.: 06435/6179

SUCHE HARDWARE

Suche guten Video-Digitizer
(z. B. Fricke-Digitizer u. ä.) für C-64. Sind auch an guten Public-Domain-PRG's interessiert. Wir suchen auch Happy u. 64'er (auch Sonderhefte).
Angebote an PLK 034537 C,
4300 Essen 1.
Auch Verkauf von Spielen für C-64.

Hilfe Ich Suche Dringend!!!
Eine Comodore Floppy VC 1541. Schreibt an: O. Zink, Büttnerstr. 21, 2120 Lüneburg oder ruft mich an 04131/33538.

Dringend gesucht:
Multiface 128!! Kaufe auch Multiface One!! Schreibt oder ruft an:
Jürgen Feger, Heubachstr. 26,
7622 Schiltach, Tel. 07836/2249.

Suche zweigünstige 1541'er Floppys. Voll funktionstüchig. Tel. 05518/2244. Anrufe ab 20 Uhr! Fragt nach Christian!

Suche für C-64
Suche the Final-Cardridge 2. Ruft an: Preis nach Vereinbarung. Tel. 0941/93672. Bis gleich!

BIETE SOFTWARE

*****C 16/+4 Programme kopieren!**
Kopierprogramm (Tape to disk) und viele andere Superprogramme, auch Hardware. Gratis.
Info-Görtz, Soft-Pf. 110518
6100 Darmstadt

Gratisinfo erhalten alle Besitzer eines SCHNEIDER CPC 464/664/6128 oder COMMODORE C-64/C-128. Postkarte senden an Friedrich Neuper,
8473 Pfreimd, Postfach 72.
Auch Auslandsanfragen sind erwünscht. Bitte jeweils den Computertyp angeben.

Verkaufe 20 Disks für 40,- DM
K.G.B., PLK 034695 B,
5600 Wuppertal 2
West-Germany

Spectrum Spiele aus England
Int. Karate 10 DM/ Samantha Fox 15 DM/ Mag Max/ Army Moves/ Paperboy 20 DM/ Barbarian/ Coin Ops/ Enduro R. 25 DM/ Euro-scheck bitte + Porto nur 3,- DM.
Mercury Computers, 4 Finkle St., Workington Cumbria, England.

AMIGA PUBLIC-DOMAIN CLUB (A.P.D.C.)
Fish, APDC, Panorama, Auge, Faug... **5,- DM**/Disk, alles inkl.! auch Serien! Infodisk mit Katalog 5,- DM.
O. Wagner, Landsberge 5,
4322 Sprockhövel 2.

Hallo Softwarefreunde,
verkaufe C-64 Top-Programme auf Kassette, z. B. Krakout, Aliens, 1942, Avenger, Hit Pak 6 zu 20,- DM. Vollständige Liste gegen frankierten Rückumschlag bei: Sebastian Poloczek,
Nordenstädter Str. 14, 6238 Hofheim 4

C-16/Plus 4:
350 Prog. ab 1,- DM. Spiele, Anw., Musik, Graph., Pokes, Originale, Zugaben, Bonbon, Turbo, Zeitschr. auf Cass., T. u. Tricks, Info 2,- DM.
W. Oschinger, Postfach 561, Cuxhaven, Tel. 04721/61594.

Verkaufe für C-16 (mind. 32 KB) SCHREIBTEX, das Textverarbeitungsprogramm. Bitte den Briefumschlag 30,- DM beilegen. An: Jürgen Rall,
Horrheimer Str. 15,
7123 Sachsenheim 3.

Verkaufe C-16 Org. Cass.
ACE 25,- DM/ Bandits at Zero - Torpedo run 15,- DM/ Airwolf 20,- DM/ Torpedo alley -Spectipede 5,- DM/ bei Michael Amthor, Josephstr. 1,
7867 Wehrte, 07762/3157.

***** ACHTUNG *****
Verkaufe über 500 RG Prg.
(C-64) zu guten Preisen. Gegen Rückporto Liste bei
Dirk Szynczek, Zille 21,
4353 Oer-Erkenschluck, anfordern.

VC-20 Soft- und Hardware zu KO-Preisen. Info bei: F. Segovia, Nordwalder Str. 83, 4407 Emsdetten. Infos gegen 1,20 DM. Programme schon ab 0,60 DM. Ich habe alle Aufbaustufen da, von GV bis 32K.

C-64/C-128 XX Atari 130XE/800XL
Verkaufen gute Software, bei Interesse melden bei Marc Bezner, Max-Eythweg 10, C-64,Tel. 344335 oder bei Chris Jaumann, Zeppelinstr. 66, Atari, Vorwahl - 0711 - beide 7306 Denkendorf.

C-64 Top Free Ware Disks beidseitig randvoll nur 10,- DM-Schein (Kopiergebühr + Porto + Verpackung) schreibt an: Matthias Franz,
An der B6. Nr. 17, 2859 Nordholz.

SPIELE DIRETKT AUS ENGLAND
COMMODORE 64 KASSETTEN JE
ROAD RUNNER/THE LAST NINJA 25,- DM
GHOSTBUSTERS/DANDY/NEXUS 15,- DM
SUMPER SUNDAY/HOWARD THE DUCK 15,- DM
KIKSTART 2/I-BALL/FEUD/SWAT 6,- DM
SPECTRUM KASSETTEN JE
BARBARIAN/WONDERBOY/ SIX PAK 25,- DM
SLAPFIGHT/PAPERBOY/ MAG MAX 20,- DM
SAM FOX POKER/ GHOSTBUSTERS 15,- DM
NUR SCHECK/BAR,
PORTO 3,- DM
MASTERTRONIC 6,-, 3 für 15,- DM
SCHREIB (DEUTSCH) FÜR LISTE
MERCURY COMPUTERS
4 FINKLE ST.
WORKINGTON CUMBRIA
ENGLAND

Verkaufe für C-16 (mind. 32 KB) SCHREIBTEX, das Textverarbeitungsprogramm. Bitte dem Briefumschlag 30,- DM beilegen. An: Jürgen Rall,
Horrheimer Str. 15,
7123 Sachsenheim 3.

C-64-Orig. Games (T) - Mission Elevator - Summer Games I - Bomb Jack - Catacombs - je 20,- DM. - Turbo-Modul 35,- DM. Operation Hongkong 20,- DM + 4 x Mastertronic 20,- DM. Alles zusammen 120,- DM. Tel. 0203/4060248.
Suche Lazy Jones Disk or Tape ca. 3 Jahre alt ähnlich Miss. Elevator.

***** *** Commodore-64 *** *****
Wegen Hobbyaufgabe ca. 450 Disketten (teilweise mit topaktueller Software) für DM 950,- zu verkaufen (auch einzeln zu DM 4,-). Tel. 06131/363662.

Hallo Freaks!!! Habe und suche neuste Amiga-Soft. Verkaufe billigst, tausche aber auch. Bei Tausch Liste an:
MAC, PLK A032005, 8260 Mühldorf,
W. Germany, Liste bitte 1,- DM Porto.

Verkaufe Software
für Atari XL-XE wie:
Arkanoid, Gauntlet, Tomahawk, Niebelungen, Solo-Flight.
Liste bei: Markus Schäfer,
In den Hofgärten 17, 6470 Büdingen 4.

Verkaufe für Atari XE/XL Original Software ab 10,- DM (Rom/Disk), Zubehör ab 5,- DM, Bücher, Zeitschriften ab 2,- DM. Liste gegen adressierten frankierten Rückumschlag.
D. Kick, Weberweg 2,
8590 Marktredwitz.

An alle PC Freaks!!!
Verkaufe Spiele - Original - (Inflator, Fs II, Newsroom, Five a Soccer, Champion. Golf, World Games, usw.) mit Anleitung z. T. Englisch.
Tel. 089/367914 ab 17 Uhr.

Verkaufe wegen Systemaufgabe Originale auf Disk (C-64). Info bei
Frank Schwarz,
Königsberger Str. 10,
6348 Herborn 4.

ST-Software-BRANDNEU!
Anruf lohnt sich!
Tel. 02151/756199

C-64 Top Free Ware Disks, beidseitig randvoll nur 10,- DM-Schein (Kopiergebühr + Porto + Verpackung). Schreibt an:
Matthias Franz,
An der B6 Nr. 17,
2859 Nordholz

Verkaufe Software für Spectrum 48 K u. a. Tomahawk * Elite * Nowgames 4 * Quill Orig.-Cass. ab 3,- DM. Riesen-Liste! Gegen Rückporto an:
K. Geigenberger,
Grafenwöhrer 16,
8489 Eschenbach

Verkaufe brandneuste Programme.
Liste anfordern! Verkaufe auch Leerdisk: 0.89 SFR/STCK.
Adresse: VAL-SOFT, Postfach,
CH-3952 Susten/VS.
Suche billiges Floppy 1541 od. 1571.

********* ATARI XL/XE *********
it's marble time!!!
Endlich eine Marble Madness Version für die 8 Bit Ataris. Preis: 20,- DM. Nur auf Diskette lieferbar! Nur bei:
Martschin, Postfach 1 42,
3258 Aerzen.

Suche, Tausche, Verkaufe
ST + C-64 Soft Orig. Starglider oder Internatin. Karate auch PD Soft für ST (Copygeb. 10 DM/Disc) immer neuste Programme unter
K.G., Postfach 11 04,
4837 Verl 1.

AMIGA SOFTWARE!!!
Biete neuste Software durch erstklassige Tauschpartner. Schreib an:
PLK 040846 C, 5000 Köln 30!!! Let's go!!!

Schneider CPC!!!!!!!!!!!
Verkaufe Spiele zwischen 5,- und 20,- DM. Alles Originale (noch gut erhalten). Kostenlose Liste bei:
L. Neuberger, Hochfeldstr. 25,
5210 Troisdorf!!!

Verkaufe umständehalber meine CPC-Software zu Superpreisen.
(Originale) Liste bei:
Dieter Köhler,
Branstätter Str. 26,
8501 Cadolzburg.

Hallo Freaks!!! Habe neuste AMIGA-Soft. Verkaufe billigst, tausche aber auch. Für Liste bitte 1,- DM Porto an: MAC, PLK A032005, 8260 Mühldorf, W-Germany. Bei Tausch: Liste senden.

Verkaufe für ATARI 800XL folgende Software: Winter Games 20,- DM, Leaderboard 10,- DM, Arkanoid 10,- DM, Quiwi 20,- DM. Bitte nur Barzahlung.
Heinz Eibel,
Postlager Nr. 099643 C,
Hauptpost, 5000 Köln 1.

Fantasie Rollenspiele
Ultima 1 C-64 99,-
Ultima 2 Atari ST, C-64 145,-
Ultima 3 ST,XL, C-64, PC 99,-
Ultima 4 C-64, XL 145,-
Martschin, Postfach 1 42,
3258 Aerzen.
1 Print pro Bestellung gratis!

Verkaufe Games: Pegasus/law of the West/Seven cifies of Gold/Pirates of the Barbary Coast/ Jedes Games: 10,- DM. Schicke eine Disk oder mehrere. Das Spiel Stol a Mil, als Zugabe umsonst.
Martin Vogt, Wasserstr. 18,
4600 Dortmund 70.

Biete Softwarepakete!!!
20 (Zwanzig) Disketten mit neuester Software (Supergames) doppelseitig bespielt für nur
40 DM!!! Jede Woche neueste Games!!! Zugreifen!
PLK 079260 C,
4048 Grevenbroich 1.

Erotika - außergewöhnl. Adventure, aufregende Bilder, C-64, deutsch, 3 Disks, 29,95 DM + NN. Erotika II - 10,95 DM, beide 39,95 DM.
H. Schmidt,
Louise-Schröder-Str. 7,
3000 Hannover 61, auch Info!!!

***** C-64 Spiele brandneu *****
Fifth Quadrant, Max Torque, Snap Dragon je 20,- DM/Cass.
Liste von B. Stülb,
5429 Buch, Bundesstr. 7,
Tel. 06772/7889.

Verkaufe über 100 tolle HIRES-BILDER im Printfox oder HiEddi-Format auf Disk f. C-64 DM 25,-Info gegen Rückporto 80 Pf.
M. Schrüfer, Postfach 1 49, 8031 Eichenau.

Meine neue Softwarekassette ist da!
Randvoll mit Spielen + Utilities. 10 DM-Schein an:
Marco Exner, Werner Str. 351,
4709 Bergkamen 5

The only one for the best Software in Germany - Disk C64 and Amiga - Low price and newest stuff - Faster then light - the one to catch 100 %
B + F, PLK 041951 C,
5000 Köln 41

!!!Top-Games für C-64!!!
Verkaufe je 5 Topgames mit Diskette für nur 10 DM. Liste anfordern über 200 Spiele. Würde auch tauschen!
Tim Eckert, Adelheidweg 5,
7170 Schwäbisch Hall

GRATIS!!! Gegen Einsendung einer Diskette mit frankiertem Rückumschlag erhalten Sie vollkommen Gratis die beiden Public-Domain-Programme KÖNIGSDIAMANTEN & CAVE-PAC für Atari 800 XL/130 XE (bitte Computertyp angeben1) bei:
Kemal Ezcan, Frankenstr. 24,
6457 Maintal 4
Tel.: 06181/87539

Atari 800 XL Software
SPIELE ab 50 Pf. keine Raubkopien. Kostenlose Liste bei: Michael Wagner, Hubertusstr. 27
4970 Bad Oeynhausen
Schnelle Lieferung

DREAM-GIRLS - brandheiß - ein pikantes deutsches Adventure mit Supergrafik, 4 Diskettenseiten, C-64 29,95 DM + NN. Marcus Ahrens,
Am Qualberg 6 a, 3170 Gifhorn
Fordern Sie Infos an!

AstroVersand

C64: Dauer-Schauer-Preise!!!

Das neue **FREEZE FRAME** ist da!
THE FREEZE-MACHINE, das Nachfolgemodell von MK V, überlistet auch den neuen »Anti-Freeze-Kopierschutz«. Auch für viele mehrteilige Programme. Zusätzlich: **32-K-ROM** Betriebssystem, Super-Filecopy-Programm – 248 Blocks, Reset-Taste. Files werden auf Disc komprimiert u. auf Wunsch **EINTEILIG** (für Eprombrenner). Menuegesteuertes **Kopieren auf Tastendruck,** keinerlei Vorwissen erforderlich! Gefreezte Programme **laufen auch ohne Modul.** – Bei eingestecktem Freezer im LAZER-MODUS: **20x schneller laden und saven.** –
LASS-KNACKEN-PREIS 77,– DM

Die **UTILITY-DISC** zum FREEZER 27,– DM
Original **FINAL CARTRIDGE II** nur 77,– DM
FINAL C. + FREEZE MACHINE zus. 147,– DM
Original **POWER CARTRIDGE** nur 117,– DM
VIDEO Digitizer, 384 x 288 P. 247,– DM
Orig. Expert-Freezer + Disc 127,– DM
920009 Interface/Centr. 125,– DM
TURBO LIGHTPEN + Prg. Disc 57,– DM
SOUND-DIGITIZER + Prg. Disc 117,– DM

Preise bei Vorkasse **OHNE versteckte Zuschläge,** NN + 4,50 DM.
Die **neue Preisliste** ist fertig!

ASTRO-VERSAND * Postfach 1330 * 3502 Vellmar
24-Stunden-Bestelltelefon: (05 61) 88 01 11

Spectrum-Software zu Superpreisen
alles Originale. Nur 1 x vorhanden (Roadrunner, Sailing, Uridium...) insgesamt 108 St. Liste bei: Marco Fritsch
Kollegienwall 27, 4500 Osnabrück
6er-Pack nur 17 DM!!!!!!!

Verkaufe Original Spectrum Software z.B. Enduro-Racer, Aufw. Monty u.a. Spiele im Doppelpack zum Preis von einem (35 DM + Porto)!!!
Tel.: 06054/5676 ab 15 Uhr

Habe neueste Software für C64
(USA, GB), verk. 10 Disk mit Games für VHB 20 DM, verk. 40 Disk mit GAMES FÜR VHB 50 DM.
Tausche auch gegen Strategie Spiele!
Waldi 5, Postlagerkarte, 7117 Bretzfeld

C-64 Chicken Chase C 10
Atari XL/XE Spike Harold C 10
C-16 Saboteur C 10
PC MS-DOS Starter Pack D 50
CPC Axiens C 10
Bei: F.M.B., Postfach 142, 3258 Aerzen

Verkaufe viele Originale für CPC
z.B. Space Harrier nur 25 DM oder Ikari Warriors nur 20 DM!!! Liste gegen Freiumschlag bei: Thomas Grassler,
Kagerweg 14, 8453 Vilseck

C-16/Plus 4 400 Programme, 120 Originale (5 DM), Graphic, Sound, Cassetten - Zeitschriften, Bonbons, Zugaben! Info auf Cass. 2 DM, Hardwarequellen usw. bei: W. Oschinger
Postfach 561 2190 Cuxhaven

Atari XL/XE
Verkaufe Original-Games zu guten Preisen (Kass.). Spindizzy, Resc. on Fr. Ghostb. etc. Liste gegen 80 Pf Rückporto bei: Stefan Machwirth
Hohlstr. 14, 5407 Boppard

Gratisinfo erhält jeder Schneider CPC und Commodore 64/128 Besitzer bei
Friedrich Neuper
Postfach 72, 8473 Pfreimd
Postkarte genügt! Bitte Computertyp angeben!

AMIGA ::: AMIGA ::: AMIGA
Verkaufe Original-Programme. Liste auf Aufforderung. Jürgen Endress
Weidestr. 28, 7407 Rottenburg 5

Verkaufe Games:
Wizball, The last Ninja, Barbarian, Worldgames, Arkanoid usw. Nur Disk! Jedes unter 15 DM! Info-Liste 80 PF Rückporto bei:
Olaf Tank, Steinlandstr. 9
4595 Lastrup

C-64 Software Disk/Tape
Programme 2 DM (10th Frame, Krakout, usw.) Liste gegen Rückporto bei: Thomas Pyschik,
Rebhuhnweg 1, 2805 Stuhr 3
Suche Kalkumat und Master Grafik!

Top-Games für Top C-64 Freaks
für C-64 außerdem diverse Hardcopymodule zu verkaufen. Info bei:
Jürgen Klein, Herrenstrunden 46
5060 Bergisch Gladbach 2

Schnell · zuverlässig · preiswert

C 64	Cass.	Disk
Barbarian	31,–	43,–
Convoy Raider	29,–	44,–
Defender of Crown		49,–
Exolon	26,–	37,–
Fifths Quadrant	26,–	34,–
Game Over	26,–	44,–
Last Ninja	32,–	47,–
Living Daylights	32,–	47,–
Pirates	42,–	57,–
Road Runner	29,–	43,–
Star Paws		37,–
Three Musceteers	32,–	47,–
Zynaps	27,–	39,–

Atari XL/XE	Cass.	Disk
Arcanoid	26,–	39,–
Auto Duell		49,–
Deeper Dungeons	16,–	19,–
Football of the Year	29,–	46,–
Gauntlet	29,–	43,–
Living Daylights	43,–	
Nato Comander	33,–	46,–
Phantasie		57,–
Pirates of the Barbary Coast	31,–	
68000er	**ST**	**Amiga**
Barbarian	73,–	73,–
Guild of Thieves	76,–	76,–
Jupiter Probe	47,–	
Kings Quest III	85,–	96,–

Liste anfordern – es lohnt sich! (für alle Computer – Typ angeben)

Lieferung per Nachnahme / Scheck
zzgl. 4,– Porto und Verpackung

printadress
Inh. Wolfgang Mergel
Postfach 1573 · 3548 Arolsen
☎ 05691/3366

KONTAKTE

*** MEKONG DELTA / ATARI ST ***
SCF
Contact me, swap Soft with me! Send Stuff & Lists to: SCF Postl. 7266 Neuweiler MEKONG DELTA is: SCF & Zocker! Send also Heavy Metal Tapes/Lists! Aaarrrggh

Tausche oder Verkaufe! neuste Games! Disk!!! Ruft mal an 06035/6967 und fragt nach Richard!!! Habe z. B. Defender oder Last N. Hey to: FBG, HSC, FCC, UTX, BBC

***** ZYRON FROM (UCC) *****
Is looking for new international contacts! Just try it!
PLK 032768 C, 6050 Offenbach, Hi: Garfield, TBB, AFL '70, USA, TRACK

Hey Guys Contact Tapper - PLK 064758 A, 3417 Urbar, C-64, Amiga
Hi to: Lui, TRC, TAC, FAH

The only one for the best Software in Germany - Disk C-64 and Amiga - Low Price and newst Stuff - Faster then light - The one to catch 100%
B + F, 5000 Köln 41,
PLK 041951 C.

FCW verkauft/tauscht Top-Software für C-64/Amiga.
FCW, PLK 074789 C, 8670 Hof

Verk. od. tausche neue Software. Schickt Disks od. Listen an:
Iceman, PLK 038527 C,
6110 Dieburg 1 (C-64)

***** ATARI ST *** ATRARI ST *****
Biete, suche und tausche die neusten Programme. Contact me: PLK A 033461, 4530 Ibbenbüren.
Greetings to: TEX, OMA, ASF, DON, 42-CREW, BOSS, CSS and the ELECTRONIC CRACKING CREW!!
*** ATARI *** ATARI *** ATARI

Do you want to contact Miami-Guys?
Yep, the newest 64-Stuff comes from M. T. M.
PLK A 056815, 5840 Schwerte 1.
Swap + Contact!!! 1000%

T C T is looking for new Contacts!!! To swap hot 64'er Stuff write to:
PLK A 024328,
5590 Cochem/Mosel,
West-Germany.

— Have you a C-64 and a Floppy?
Then Contact me fast for swapping. I have 600 Disks. I swap with you! Write to: Love, PLK 044249 C, 8200 Rosenheim 2, 100% Antwort.

Suche Kontakte mit Besitzern von Schneider CPC 464/664/6128 (Disk + Cass.).
R. Fuchshofer, Ettalerstr. 9, 8900 Augsburg 23,
Tel. 0821/97413.

C-64 G E R M A N Y C-64
We have the only newest stuff!!
Write to: The TCM,
PLK 064203 C, 2390 Flensburg,
Greetings to: MAD C. LTD. USA-TEAM.

The Level 99 Industries of mirage are searching for contacts on Amiga and 64'er, please write to:
Level 99, PLK 072957 C,
8729 Königsberg 1!!!
Greetings to all contacts & friends.

TSH of AST & DTC of Zone 59 are looking for some new contacts on C-64, Amiga & ST. If you are interested in, write to: Postfach 12 29,
8822 Wassertrüdingen.

The new TCT is searching
good contacts in order to swap contact us!!! (Tools, Demos, Games) PLK 124500 C,
3300 Braunschweig.

Hi Freaks on 64!!!
Contact us for swap newest Soft!
Write us ... PLK 084775 A,
5620 Velbert 1.

The remix crew is on tour!!!
The new stuff is on the way!!!
Send only Disks to us for swapping: PLK 122252 C,
6450 Hanau 7 in Germany.

Gravedigger is searching for
contacts on C-64 (Disk) - Please no Beginners! -
Write to: GO, Postfach 35,
5620 Schwarzach, Austria.

****** ITT & IMC ******
Suchen neue Kontakte im ganzen Universum! (Only C-64 Disk!) Schreibt an Mad Max, PLK 080088 C oder
Mr. T, PLK 080118 C in 4630 Bochum 1! Ciao!

If you want to get in touch with the maneater then write to: PLK 064598 C,
4650 Gelsenkirchen
we have all the new stuff!!! Greets: AEK, Second System + RC!

Schweiz Newest Software
Write or call me: Bont Fabian, Feldhofstr. 32, 9463 Oberriet, Tel. 071/78 23 19/ C-64.

!!! HELLO FREAKS !!!
We have only the newst stuff, send your list to:
US. Contact US.
Mayener C.S. (M.C.S.)
PLK: 101807 C
5440 Mayen

Brandneue Topsoft zu verkaufen!
Schreibt an: Postfach 29,
CH-6473 Silenen
Greetings to: HTL, RCS, Indust, ASL, Radwar. Nur Diskette C-64!

Amiga - Amiga - Amiga- Amiga
FFN - looking for new software!! only new stuff!! FFN makes your demo-pictures
PLK 044224 B, 4470 Meppen-Ems

*********CONTACT C.S.S.*********
If you're searching for hot stuff, write to us, we're looking for someone to swap!
C.S.S., PLK 101808 C,
5440 Mayen
GREETINGS: GCS, TRC, TCG!!!

Contact the Dynamic-Systems (DNS)
for the hotest Amaiga + C-64 stuff: PLK 052760 C, 5100 Aachen. Greetings to RWE, TLC, MCC, TNW, HTL, FPMA-DONNA, Doctor Mabuse, 1001, AFL, CRM!

New stuff on C-64 + Amiga
PLK 052785 C, 5100 Aachen
Greetings to: DNS, LSD Crew, DLS, TLC, MCC, Brainwalker, BFBS, SLS, SPREADER; Grosser Konrad, BCS

Contact us for new stuff on Amiga or C-64. Hi SKAR/BST/ECA/ECE
PLK 122752 C. 4554 Ankum

The level 99 Industries of mirage are searching for contacts on Amiga and the little 64er!!! Write to:
PLK 072957 C, 8729 Königsberg 1
or call: 06663/5292 (Jörg) bye!

Suche ständig neue Software aus GB und USA!
Kaufe Computerschrott. Angebote an: Christoph Stinder,
Danzigerstr. 3, 5275 Bergneustadt 1

******* CPC 464 Disk *******
Suche Spiele und Anwender ob alt oder neu auf Tape oder Disk. Schreibt an: Frankenstein, PLK 073991 A,
7730 Villingen

Hi here is the crazy crew!
We have the newest soft write to: PLK 044168 B,
7554 Kuppenheim
Hi to: MXC and all mirage members.

Contact Paranoia of the mach 3 Team
PLK 042815 C,
6000 Frankfurt 90
Greetings to: TRC, TFC, Syntax 2001, PC, TPC, TCI, FBG, The Scientists, THS.

Achtung!!!

Folgende Computerspiele sind von der Bundesprüfstelle, Bonn, indiziert:

Battlezone
Beach Head
Beach Head II
Blue Max
Castle Wolfenstein
Commando
Commando Lybia Part I (Blizzard Part I)
Desert Fox
Eroticon
F 15 Strike Eagle
Falcon Patrol
Falcon Patrol II
Flyerfox
Friday the 13th
G.I.Joe I + II
Girls they want to have fun
Green Beret
Hitler Diktator
Infernal Runner
1942 Trainer
Nice Demo
Paratrooper
Porno Dia Show
Protector II
Raid on Bungeling Bay
Raid over Moscow
Rambo, First Blood Part II
River Raid
Seafox/Seawolf
Sex Games
Silent Service
Skyfox
Soldier One
Speed Racer
Stalag I
Stroker
Swedish Erotica
Tank Attack
Teacherbusters
Theatre Europe
Prohibition

Der Verlag behält sich vor, bei allen Verkaufsangeboten indizierte Spiele ersatzlos zu streichen!

Do you need new stuff?
We have Cal. Games since July!!! That and more from B+B,
PLK 105108C, 5400 Koblenz
Hi: Atl, UTX, 4711, Ironfist, TRC, TFD, FCS, RWE...(Rückporto!) bye!!!!

United Artists search contacts
C-64 + Amiga, PLK 080041 C,
4700 Hamm 1
Message to *The Solution*
Please send me your black list. Thanks a lot. All other Freaks contact GARFIELD, PLK 054537C,
7988 Wangen for swaping software.

Wir geben Software gegen geringen Unkostenbeitrag für C-64 und Amiga ab. Schreibt einfach an:
PLK 114141C, 8700 Würzburg 1

HR <- ATARI ST -> HM
I'm seraching for Guys they want to swap software on disk and hard rock / heavy metal on tape! No Popper!
Call 07055/1389 Markus

The TDS-TEAM is searching for new contacts to swap the latest stuff on C-64! only Disk!!! Contact us: PLK 125257 C, 2900 Oldenburg 1 *TDS*
Hi to: Triad, Yet, Tiranon, Headbanger, Syntax 2001, UCF, FCS, AEK, TLC! Anti-Greetings to the idiotic TNG-Crew!

Hi Guys!!! C-64!!!
Here is Dscho of TRV searching for new contacts!! Send Disk to: PLK 060839 C, 2848 Vechta 1

Amiga - B A C S - Amiga
Biete aktuelle Amiga Software an! Verschicke Liste nur auf Diskette, also Leerdisk mitschicken, antworte 100%ig
BACS, PLK 079272 C,
4048 Grevenbroich 1

Suche Kontakte zu Schneider CPC-Clubs. Antworten an Jeff Rinaldi, 26, rue Leon Jouhaux
4155 Esch/Alzettte in G-D Luxembourg,
Tel: 553223

---------BUTCH----------
For hot stuff write to BUTCH,
PLK 134258 C, 2848 Vechta
Commodore 64
---------BUTCH----------

Schickt 10 Disk + SoFr und Ihr bekommt für den Amiga neueste Software von England: Cobra, Postfach 6, CH-4012 Basel.
Vertrauen gegen Vertrauen!
3 1/2" Disketten 10er Pack 27 Fr. pro Pack DS/DD mit garantiert. Etiketten machen keine No names.

********* Hey Fraeks *********
Habe Top-Games wie California Games, Defender of the Crown, Last ninja. Contact me DFT
PLK 068251 A, 5620 Velbert 1
Hi to: GROG, The Nazi

Habe neue AMIGA Software!!!
Suche neue ST-Software! Liste an:
PLK 030860 B, 4400 Münster

Hello Guys Habe immer die neueste C-64 Software auf Lager! Schreibt an:
PLK 079462 C, 4048 Grevenbroich 1
Tausch und Verkauf!
Hi to SPS

For hot stuff contact TIM:
Postlagernd, 7297 Alpirsbach
Commodore 64

Achtung Krakout-Freaks!!!
Deutscher Krakout-Club gegründet! Kein Mitgliedsbeitrag usw!!! Infos 80 Pf Rückporto.
Martin Laubmann, Blücherstr. 20
8670 Hof, Tel.: 09281/93200

Amiga - Amiga - Amiga - Amiga
Searching for contacts on Amiga new soft. WRITE TO: The Powerman, PLK 098549 A, 4290 Bocholt
Hi: ACF, LoWo, No. 5, Tax, The Works...

Yeahhh, hy guys I'm looking for new contacts! We have all news on C-64! Call 05361/74568 (Michael) Hi to: Danish-Gold, FTL, AEK, FCS, Triad Tri, ESI, CFR, HTL, 1001, SCT, FP, WCC&PC!

C-64 USA-TEAM C-64
PLK 064074C, 2390 Flensburg
immer neueste Ware!!!

OK! IT'S THE GRAET TIF!!!
Schickt 40 DM für 15 Disks und Ihr bekommt newest stuff from USA, GB, Ghana and Mali! I've all new stuff! Vertrauen gegen Vertrauen. PLK 123000C,
2900 Oldenburg 1
100%ige Antwort!!!!!!!!!!

Always the newest stuff. Write to: The Man at Work,
PLK 042439 C, 2400 Lübeck 1
C-64 only (auch ANFÄNGER)!

Habe immer aller neueste SOFTWARE für den C-64. Schreibt an: Playboy, Postfach 188, CH-4125 Riehen

AMIGA-Software und Anleitungen
Postlagerkarte 032328 B
2300 Kiel 1

Brandneue und topaktuelle Soft zu verkaufen. Schreibt an: Postfach 29, CH- 6473 Silenen
Hellos to DSC, NEF, ASL, ESS, TDT, HTL.

SUCHE SOFTWARE

Suche Defender of the crown
auf Disk für C-64. Biete bis zu 40,-DM.
Heinz Seidel
Moltkestr. 25, 6100 Darmstadt.

Suche dringend Spectrum-Software aller Art! Listen und Angebote an:
Dirk Walgenbach,
Vikariestr. 23, 4200 Oberhausen 12.

Suche Public-Domaine-Software für C-64, C-128 mit Anleitung.
O. Zink, 2120 Lüneburg, Büttnerstr. 21.

ATARI ST: Software gesucht!
Listen an: Brand
Postfach 12 41, 8050 Freising.

*****Atari-XL Disk*****
Suche Programme z.B. Phönix (Action!), Berzerk, S. Wings, Wintergames, Year Kung Fu. Listen (Tausch, Kauf) an Ernest Haslinger, Steinfeldstr. 29, A-4523 Neuzeug

Kaufe/Tausche Software C-64
Listen mit Preisen an: Blackysoft
Krumbeckstr. 31, 5620 Velbert 15
bin Anfänger - Disk only - nur Top-Spiele!

Suche für meinen IBM-kompatiblen Rechner Commodore PC10 Software, Sport- und Strategiespiele usw. Angebote mit Preisangaben an:
Peter Kinateder
Uhlandstr. 1, 6921 Hueffenhardt

Suche Kopierprogramm für Schneider-CPC (Disk)! Angebote über leistungsfähige Kopier-Programme an:
Oliver Steck,
Dahlienstr. 8, 7507 Pfinztal 1

VC-20 16K Kassette
Suche Modul und MC-Programm 8/16K. Z.B. Erprog. Tower of Evil, Burgverlies, Mosquito...
Listen an: Ernest Haslinger,
Steinfeldstr. 29, A-4523 Neuzeug

***** AUSTRIA *****
Suche Software für PC 128 z.B. Giga CAD; Starpainter; Desktopprg.; Anwendungsprogramme; 100% Antwort; Liste an: Christian Kerbl
Nr. 150, A-4571 Steyrling

secret service

Hallo Adventurers, Joystick-Artisten, Freaks . . .!!!

Nach langer Zeit (immerhin zwei Monate) gibt es wieder einen neuen aktuellen „secret service"! Und wer nun auf die Liste der 2500 Superpokes wartet, der braucht sich nur noch zwei Wochen zu gedulden, denn dann erscheint eine Sonderausgabe!!! Wir nehmen aber immer noch gerne Pokelisten an, denn ebendiese große Pokeliste wird ständig aktualisiert. Unsere Adressen: Tronic Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege oder S.S., Postfach 746, 3440 Eschwege. HERE WE GO!

Stefan Swiergiel

Den Anfang macht heute eine (ausführliche) Anleitung zu **DANTES INFERNO.**

Region 1 (Wald)
Geldbeutel und Seil aufnehmen und den Eingang zur Unterwelt betreten.

Region 2
Direkt nach dem Betreten der Region den Geldbeutel anbieten (Feuerknopf und Joystick nach links bzw. rechts bewegen). Nachdem der Fährmann angehalten hat, nach rechts und hinter den Steinen nach unten gehen.

Region 3
Die Spielfigur ist wie folgt zu steuern: links/unten/links/unten/links oben/links/unten (nicht bis zum Ende) rechts/unten/rechts/oben/rechts oben/rechts/unten (bis zum Ende). Nach unten in die nächste Region. Sollte man unterwegs einem grünen Teufel begegnen, der einem den Weg versperrt, geht man zum Eingang der Region zurück. Nach einiger Zeit erscheint der grüne Teufel - getrennt durch eine Säulenreihe - am unteren Bildschirmrand. Etwas nach rechts gehen - der Teufel bewegt sich nur bis zu einer bestimmten Stelle - und anschließend ohne Aufenthalt versuchen, die nächste Region zu erreichen (Weg wie oben beschrieben).

Region 4
Zwischen den umherwirbelnden Gestalten (insgesamt drei Ebenen) nach unten gehen. Auf halbem Weg liegt ein Gegenstand (lila). Diesen aufnehmen und bis zum Steinhaufen nach rechts gehen, anschließend nach unten.

Region 5
Figur auf den Wegen (hellgrau) wie folgt steuern: rechts/unten/links unten (bis zum Ende, warten, bis rechts unten am Bildschirmrand ein Hund erscheint, dann sofort nach:) oben/links/oben/links/unten/links oben/links/unten (bis zum Ende) links. Am Ende erscheint der Eingang zur nächsten Region.

Region 6
Auf drei Ebenen werden von Personen Steine hin- und hergerollt. Beim Durchqueren dieser Region immer hinter den Personen gehen. Am Eingang der Region etwas nach unten gehen, warten, bis der Steinroller der 2. Ebene vorbei ist und dann etwas nach rechts und anschließend nach unten. Am Eingang der nächsten Region entweder das Seil oder den Gegenstand aus Region vier ablegen. Dann nach rechts gehen. Auf der rechten Seite des Bildschirms - in halber Höhe - ist ein goldfarbener Gegenstand zu sehen. Dieses Teil aufnehmen und anschließend zum Eingang zur nächsten Region gehen.

Region 7
Unmittelbar nach dem Betreten der Region - direkt am Eingang - nach links bis zum dritten Stein. Dann sofort am Turm vorbei nach unten zum Gewässerrand. Einen oder beide Gegenstände ablegen. Anschließend soweit wie möglich nach rechts, etwas nach vorn und dann warten, bis die aus dem Erdreich erscheinenden Hände sich in Höhe der Figur befinden. Dann sofort nach links - bis zum Turm - und nach oben zum Rand der Region. Ohne Aufenthalt nach links (!) zum Eingang der Region bewegen. Region sechs betreten und den dort abgelegten Gegenstand aufnehmen. Region sieben wieder betreten und sich zu dem dort abgelegten Gegenstand begeben. Den Gegenstand aus Region vier für einen Augenblick vorzeigen und anschließend ablegen. Das Seil und den Gegenstand aus Region sechs aufnehmen. Nach einigen Augenblicken erscheint ein Fährmann. Boot betreten und am anderen Ufer aussteigen. Sobald das Ufer betreten wurde, Figur nicht bewegen, da auf der rechten Seite Medusa erscheint (sollte man nach rechts blicken, wird man sofort versteinert). Gegenstand aus Region sechs für einen Augenblick vorzeigen und dann ablegen. Nach kurzer Zeit erscheint eine ältere Person in einem weißen Mantel. Diese Person wandert zwischen der Spielerfigur und der Medusa hin und her. Im Schutz dieser Person kann man seine Figur etwas nach rechts bewegen. Aber Achtung! Die ältere Person ändert evtl. ihren Weg, so daß man nicht mehr geschützt ist. Einige Schritte nach rechts und anschließend nach unten gehen. Das Tor zwischen den beiden Türmen betreten.

Region 8
Sofort nach unten und anschließend nach rechts gehen. Kreuz aufnehmen. Wieder etwas nach links bewegen. Sobald beide blaue Teufel auf dem Bildschirm zu sehen sind, Kreuz zeigen. Die blauen Teufel werden zerstört. Anschließend nach oben und dann ganz nach links gehen. Nachdem man bei einem Grab stehengeblieben ist, nach unten gehen.

Region 9
Die Figur ohne Aufenthalt wie folgt bewegen: rechts/unten/rechts/oben rechts. Warten, bis rechts oben ein Hund erscheint. Nach unten und anschließend etwas nach rechts gehen. Warten, bis der Hund die Figur fast erreicht hat, dann etwas nach rechts. Rechts erscheint nun ein zweiter Hund. Beide Hunde nach oben lokken, dann sofort rechts/unten/rechts/unten.

Region 10
Ohne Aufenthalt nach unten/links/unten sofort wieder rechts/unten. Auf die Flammen achten! Nach rechts/oben/rechts/unten. Das Seil vorzeigen. Ein grüner Drache erscheint. Auf dessen Rücken klettern.

Region 11
Vom Rücken des Drachen klettern und Seil ablegen. Wie folgt bewegen: links (Kreuz aufnehmen)/etwas nach rechts/unten/links/unten/rechts/ unten/links (sobald der rote Teufel erscheint, Kreuz zeigen) unten/links/unten/links (Kreuz aufnehmen) rechts (dem roten Teufel das Kreuz zeigen) unten/links/unten/rechts/unten/rechts (Kreuz aufnehmen) unten (so schnell wie möglich) links/unten/rechts (rotem Teufel das Kreuz zeigen) unten/links/unten.

Region 12
Ähnlich der Region 7. Nach links und anschließend nach unten bewegen. Auf dem Bildschirm erscheint Luzifer. Damit dürfte wohl das Spiel (fast) geschafft sein.

Das Ziel kann aber nur erreicht werden, wenn die Ebenen so schnell wie möglich durchquert werden. Hält man sich in einigen Regionen zu lange auf, wird der weitere Weg durch Teufel, Hände, Hunde etc. versperrt. Viel Spaß beim Durchspielen!

★ ☆ ★ ☆ ★

Viele Leser wissen nicht, wie man sich bei **PIRATES OF THE BABARY COAST** auf See gegen die Piraten zur Wehr setzt. Man gehe wie folgt vor:

Zuerst stellt man den Pfeil auf das Feld „Load" und klickt die darunter liegenden Kanonennummern, die geladen werden sollen, an. Diese sind zu diesem Zeitpunkt gelb gefärbt. Nun geht man auf das rechts von den Kanonen hängende weiße Viereck und drückt den Knopf, so daß ein heller Ton zu hören ist. Wieder auf die Kanonen gehen und drückt noch einmal den Knopf. Die gleiche Prozedur mit dem Stab an der rechten Seite der Kanone vollziehen. Dann auf der linken Seite den Bottich (oder Eimer) und dann den Stab auf der linken Seite anklicken. Wenn alles in der richtigen Reihenfolge gemacht worden ist (und auch die Kanonen evtl. nochmals angeklickt wurden), müßte das Load-Zeichen erlöschen und die entsprechenden Kanonenfelder grün leuchten. Nun kann man endlich die Schiffe abschießen. Der Höhenwinkel ist verstellbar und die Schiffe lassen sich selbstverständlich entern und plündern!

★ ☆ ★ ☆ ★

Unser erster Plan beschäftigt sich mit dem **TRONIC**-Adventure. Da das Adventure angeblich 8200 verschiedene Lösungswege hat, nun einige Tips mit Plan für Tronic-Agenten, die irgendwo steckengeblieben sind.

TRONIC 1: Der Code zum Laden lautet „TRUST".
- AKANE den Translator geben, aber darauf achten, das er aktiviert ist.
- Die Taste der Quantenbombe nehmen und rücken. Jetzt mit der Quantenbombe den Reaktor zerstören.
- Im Waffenlager findet man u.a. auch einen Impulsstrahler. Bevor man aber den Laser bzw. den Strahler benutzen kann, muß man den Energieakku in den Impulsstrahler und das Energiemagazin in den Laser laden.
- Dem Greis die Katze schenken und ihn über das BTS befragen.
- Der Bunker in den Slums wird mit dem Laser zerstört. Im Bunker findet man TAAN.
- In der geheimen Datenbank (dorthin kommt man nur durch den Transmitter) das Terminal aktivieren und die Speicherplatte in das Terminal stecken.
- Wasser gibt es im Casino, Nahrung in der Raumfähre (aber vorher sein Startregister löschen!).
- Wenn man von einem Scanner gestellt wird, kann man sein Strafregister vom Inforobotor im Infocenter löschen lassen. Das Codewort ist „GUEST".
- Im Laboratorium findet man Reagenzgläser. Diese enthalten eine Säure, die man zur Lösung des Adventures unbedingt braucht!
- Um den ersten Teil zu beenden, muß man zum Transmitter. Dort die Positronic aktivieren, „BTS" eingeben und den Transmitter betreten. Jetzt müsste man sich im Gleiter befinden. Hier den Navigationscomputer und die Startautomatik aktivieren. Der Flugcode zum BTS ist „GOBTS" (sage Navigationscomputer Gobts).

TRONIC 2: Der Code zum Laden lautet „TRUST".
- Im ersten Bild das Kommando „RAKS" eingeben.
- Die Flasche im Bach füllen (hilft gegen Durst), außerdem kann man die Früchte essen.
- Das Denkmal im Canyon mit dem Impulsstrahler zerstören und die Codecard nehmen.
- Am Titanschott das Sensorfeld drücken, und das Schott betreten.
- Dem Controlrobotor das Codewort „ARMAGEDDON" sagen.
- Um mit dem Lift in eines der unteren Stockwerke zu kommen, das Tastenfeld benutzen (z.B. drücke Tastenfeld zwei).

TRONIC

Start

Atommeiler
Museum – Greis – Gleiter – Transmitter
Orbitalstation – Raumgleiter – Raumhafen – City – Vergnuegungsviertel – Casino
Datenbank – AKANE – Slums – Infocenter – Laboratorium
Bunker
Waffenlager

Im Gleiter
Scangleiter
Canyon – vor BTS Komplex – Urwald
Control Center
Titanschott
Express Lift – Gang – Controlrobot
1. Zentrale
2. Labor – Lift
3. Untergeschoss – Weltkarte – Maschinenraum
Terminal – Control Scanner – Security Schott
Cyborg

Ende

- Am Terminal die Codecard in die Öffnung laden. Das Codewort ist „PRINCETOWN" (sage Princetown).
- Mit der Ionenbombe den Konverter im Maschinenraum sprengen (drücke Taste an Ionenbombe, öffne Konverter, zerstöre Konverter mit Ionenbombe).
- Den aktivierten Infocomputeran den Controlscanner befestigen.
- Das Securityschott mit der Spraydose öffnen (drücke Spraydose auf Sensorcamera, öffne Securityschott, betrete Securityschott). Das Schott läßt sich nur öffnen, wenn vorher der Konverter gesprengt wurde.
- den BTS-Cyborg mit der Atronitalsäure zerstören.

Hier gibt es einen Plan für ein anderes Adventure: **DIE URKUNDE**.
Drei Tips noch: Niemals mit dem Finger auf die Kamera-MP zeigen; In den Treppenhäusern darauf achten, daß die Visiere der Rüstungen unten sind; wenn die Energie alle ist, zum Kühlschrank in der Küche gehen, aufs Hähnchen fahren und Feuer drücken.

Plan DIE URKUNDE

Moin Mounty

Wie wär's denn mit einem Plan zu **AUF WIEDERSEHEN MONTY**? Bitteschön...
Flughäfen und Reiseziele:
von Airport (Spain) nach Paris
von Paris nach Antwerpen
von Antwerpen nach Luxemburg
von Luxemburg nach Amsterdam
von Amsterdam nach Airport (Spain)
von Bonn nach West-Berlin
von West-Berlin nach Ost-Berlin
von Ost-Berlin nach Airport (Yugoslavia)
von Airport (Yugoslavia) nach Rome
von Rome nach Olympus
von Olympus nach Bern
von Bern nach Yugoslavia
von Yugoslavia Falle!
von Tschechoslowakei Falle!
von Moledavia (Airport) nach Copenhagen
von Copenhagen nach Byorn und umgekehrt

Bonus-Gegenstände:
Ball-Resort nach luventus = Money 1000
Lenkrad-Byorn nach Monaco = Money 1000
Weinflasche-Brest nach Dortmund = Money 300
Schinken-Copenhagen nach Tschechei = Money 18
Werkzeug-Bonn nach Lift (Austria) = Repariert

Bonus-Leben erhältlich in:
Sunny (Spain); Ost-Berlin; Graz; Borg; Italy; Itsa Daboss; Hannover

Einige Leute hatten noch Probleme beim Nachspielen der Kopfnuß über die **GREMLINS**. In einem Punkt unterscheiden sich die Versionen zwischen den einzelnen Computertypen: Wenn man in den Briefkasten das Blitzlicht stecken will (nachdem es angeschaltet wurde!), greift Strip danach, und man ist da, wo man vorher war. Also, entweder das Blitzlicht nur ablegen (DROP) oder hineinstecken (INSERT)! Falls dies immer noch nicht klappen sollte, so werft das Blitzlicht einfach hinein (THROW).

★ ☆ ★ ☆ ★

Hier kommen endlich wieder einige Tips für alle **BARD'S TALE-Freaks.** Es gibt ja bekanntlich eine Reihe von Dungeons, die man alle betreten muß bzw. sollte. Diese Dungeons sollten in folgender Reihenfolge betreten werden:
1.) THE CELLAR: In der Taverne in der Rakhir Street. Hier findet man nur den Eingang zu den darunterliegenden SEWERS.
2.) SEWERS I: Nichts besondere, außer dem Zugang zu SEWERS II.
3.) SEWERS II: Nichts besondere, außer dem Zugang zu SEWERS III (Name des Mad God).
4.) SEWERS III: Hier befindet sich eine Treppe in MANGAR'S TOWER.
5.) THE CATACOMBS I: (man betritt sie, indem man den Priestern im Tempel des Mad God den Namen nennt!), man findet die Treppe zu CATACOMBS II.
6.) THE CATACOMBS II: Nur die Treppe zu CATACOMBS III.
7.) THE CATACOMBS III: Hier trifft man auf King Aildreck, der das EYE des Mad God „spendet".
8.) HARKYN'S CASTLE I: Crystal Sword (für Crystal Giant, KYLEARANS), Thron des Baron Harkyn (nur Barde, sonst stoned!).
9.) HARKYN'S CASTLE II: Zwei Rätsel: (1: SHIELDS, 2: VAMPIRE).
10.) HARKYN'S CASTLE III: Rätsel: SKULL TAVERN, the legions of Baron Harkyn: 396 BERSERKER (59733 Points + 100 - 10000 Gold), Statue des Mad God. Man belebt sie durch das EYE des Mad One. Wird sie besiegt, wird man in KYLEARAN'S AMBER TOWER teleportiert.
11.) KYLEARAN'S AMBER TOWER: (nur ein Stock!) Zwei Rätsel (1: SINISTER STREET, 2: STONE GOLEM), man findet die Silver Triangle und trifft Kylearan, der einem den Onyx Key gibt, mit dem man MANGAR'S TOWER betreten darf.
12.) MANGAR'S TOWER I: Magic Mouth, teleportiert in MANGAR'S II.
13.) MANGAR'S TOWER II: Rätsel: CIRCLE, man erhält den Silver Circle. Er, die Silver Triangle und das Silver Square sind zur Lösung wichtig. Das Silver Square ist übringens im Castle zu finden.
14.) MANGAR'S TOWER III: Rätsel: Hier muß man die SEVEN WORDS OF THE MAD GOD eingeben, um in den 4. Stock des Towers zu kommen. Die sieben Wörter sind jeweils in Hinweisen des 3. Stocks enthalten (wer suchet, der findet...). Hier trifft man noch den KEYMASTER, der einem den Master Key verkauft. Dieser öffnet alle Schloßtore (Iron Gates) in Skara Brae.
15.) MANGAR'S TOWER IV: Ist in zwei Teillevel unterteilt. Man kann erst nach Betreten eines bestimmten Levels den ganzen Stock durchsuchen! Rätsel: THOR.
16.) MANGAR'S TOWER V: Rätsel: SPECTRE SNARE und man trifft endlich auf Mangar, den man besiegen muß. Danach bekommt man 300.000 Gold. Was weiter passiert, wird nicht verraten (...).

★ ☆ ★ ☆ ★

Hier einige Tips für das Programm **NEMISIS** .
1.) Cheat-Level:
Es gibt mindestens drei Cheat-Levels. Den ersten kann man im zweiten Level betreten: Fast am Ende des Levels befindet sich am unteren Bildschirmrand eine Steinschlaufe. Wenn man sie aufschießt und vorsichtig betritt, wird man zum ersten Cheat-Level teleportiert. Im dritten Level gibt es ebenfalls einen Cheat-Mode. Hier kommt es gleich zweimal vor, daß in der oberen Hälfte zwei Figuren Rücken an Rücken stehen. Beim zweiten Paar muß man zwischen die Figuren kommen, indem man entweder die erste abschießt oder zwischen den Köpfen durchfliegt. Der letzte (uns bekannte) Cheat-Level ist

zu erreichen, indem man am Ende des siebten Levels in die Lücke kurz über dem Ei (oder was das sonst darstellen soll...) fliegt. Doch zum Aufbau der Cheat-Levels:
Sie sehen alle ein wenig wie Level zwei aus, doch gibt es zwei wesentliche Unterscheidungsmerkmale:
I.) Es gibt zwei neue Arten von Energiekapseln. Diese sind gelb und bringen bis zu 10.000 Punkte. Die grünen Kapseln spenden jeweils ein Zusatzleben.
II.) Es gibt keine beweglichen Gegner.
Wenn man in einem Cheat-Level kommt, sollte man sich möglichst schnell ein Double beschaffen (am besten, man hat schon eins). Zur leichteren Bewältigung sind „Sidewinder" zu empfehlen. Wer in einem Cheat-Level stirbt oder ihn schafft, wird automatisch zum Anfang des nächsten Levels gebracht.
2.) Sonstiges:
Die großen Raumschiffe am Ende jedes normalen Levels können nicht beschädigt werden, solange das „Herz" rot ist; man kann sich also solange ausruhen. Ab dem neunten Level schießen sie, sobald man einen Schuß auf sie abgegeben hat, rote Kugeln ab. Wer also kein Schutzschild hat, sollte nicht schießen!

★ ☆ ★ ☆ ★

Es gibt mit Sicherheit immer noch einige Tiefseetaucher, die bei **MERMAID MADNESS** ihre Probleme haben, oder? Hier ein paar Tips, mit denen man 91% erreichen kann, das Spiel ist damit aber noch nicht gelöst!
1.) Autoreifen zum Wassergeist bringen.
2.) Laterne ins Übergangsbild in den zweiten Teil bringen.
3.) Dynamit vom Anfang holen und sich den Weg in den zweiten Teil freisprengen.
4.) Gelbes Dynamit holen und das Salz freisprengen.
5.) Salz auf die Muscheln im zweiten Teil werfen. Vorsicht! Nicht die Perle nehmen.
6.) Beide Anker im Bild über der Muschel ins Muschelbild fallen lassen.
7.) Jetzt die Perle nehmen und zur Mördermuschel bringen.
8.) Diese ist jetzt friedlich und man kann das Dynamit nehmen, um den Schneidbrenner freizusprengen. Noch nicht nehmen!
9.) Schatztruhe zum Wassergeist bringen.

★ ☆ ★ ☆ ★

Für unsere blutrünstigen Leser, die sich mit dem Programm **NOSFERATU** beschäftigen, gibt es natürlich auch einige Tips:
Teil I - The Castle
a) Um den Fledermäusen auszuweichen, einfach unter dem Balkon hergehen.
b) In der Nähe der Küche liegt der Schlüssel für die Haustür.
c) Um sich im Keller des Schloßes umsehen zu können, muß man in der Bibliothek die Leiter in die Mitte des Raumes stellen und heraufklettern. Man entdeckt einen Raum über der Bibliothek, in dem die Streichhölzer liegen, die man benötigt (sie liegen auf dem Schreibtisch). Außerdem muß man noch eine Lampe haben.
d) Um in den zweiten Teil zu kommen, muß man den Schlüssel nehmen und damit die Haustür aufschließen.

Teil II - The Town
a) Lucy benutzt man, um den Vampir in ihr Schlafzimmer zu locken.
b) Die beiden Männer können die Vampire töten, indem sie mit der Axt die Holzstühle zerschlagen und daraus Holzpfähle machen.

★ ☆ ★ ☆ ★

DIE ERBSCHAFT: In Las Vegas zum Notar gehen. Wenn er die Augen geschlossen hat, die Sachen aus dem Regal nehmen und an den Unterweltboss verkaufen.

Bei **PIRACY** sollte man nicht mehr als drei Piraten losschikken, sonst kann man sich zu schlecht bewegen. Die Gegner ruhig bis ans eigene Schiff herankommen lassen. Stehen sie kurz vor der Like, so läßt man einfach einen Piraten raus.

Wer bei **LEGIONS OF DEATH** Schiffe zum Nulltarif haben möchte, der sollte sich welche während einer Schlacht kaufen, da der Preis nicht vom Kapital abgezogen wird. So kann man sich die besten Schiffe mit einer vollständigen Ausrüstung besorgen.

Bei **HOTWHEELS** kann man im Anfangsbild nicht nur vier sondern sechs Autos auswählen. Es stehen nämlich noch zwei auf einem Podest. Einfach vor das gewünschte Auto gehen und den Feuerknopf drücken.

Bei **GHOST'N'GOBLINS** auf dem C-16 nach dem Laden des Level zwei RUN/STOP/RESET drücken und das Spiel mit RUN starten. Wenn die Datasette ausgeschaltet ist und der Computer die Meldung „Press play on tape" ausdruckt, RUN/STOP drücken. Nachdem alle Leben verbraucht sind, muß nicht neu geladen werden, denn das Spiel startet automatisch im Level zwei!

★ ☆ ★ ☆ ★

QUICKIES

Normalerweise gibt es für die Ataris ja keine Pokes, aber die Diskette läßt sich manipulieren, man muß nur wissen, wo. Hier eine Liste mit Änderungen für Programme für die 8-bit-Ataris. Dazu braucht man noch einen Diskmonitor, der vielleicht noch eine Suchfunktion hat (z.B. Disk Wizard II, Fixup, Sherlock I u. II, Diskey u.a.). Man kopiert das File auf eine leere Diskette, so daß das File ab Sektor 4 auf der Diskette steht. Nun ändert man einige Bytes und hat nun mehr Leben oder ist unsterblich. Die Sektoren sind in Dezimal, die Bytes in Hexadezimal angegeben!
QUASIMODO: Sector 63, Byte 3D (61 Dez.), 04 in FF ändern.
BRUCE LEE: Sector 22, Byte 2A (42 Dez.), 09 in 63 ändern.
NEPTUNES DAUGHTER: Sector 92, Byte 79, 05 in FF ändern.
OILS WELL: Sector 30, Byte 1, 03 in FF ändern.
ZAXXON 32K: Sector 5, Byte 56, 03 in FF ändern.
MS PACMAN: Sector 104, Byte 1F, 04 in 09 ändern.
PACMAN JR.: Sector 122, Byte 2, 04 in 09 ändern.
MATTERHORN: Sector 74, Byte 68, 03 in 09 ändern.
TREESURGEON: Sector 260, Byte 1E, 05 in FF ändern.
MARAUDER II: Sector 228, Byte 19, 04 in FF ändern.
CONGO BONGO: Sector 9, Byte 74, 02 in 09 ändern.
AARDVARK: Sector 4, Byte49, 10 in 99 ändern.
JET BOOT JACK: Sector 76, Byte 11, 05 in FF ändern.
DIGGER DAN STRIKES BACK: Sector 46, Byte 19, 03 in 09 ändern.
SEAWOLF: Sector 26, Byte 61, 30 in 90 ändern.
DROP ZONE: Sector 7, Byte 22, 03 in FF ändern.
DEFENDER: Sector 12, Byte 1D, 03 in FF ändern.
ZAXXON 48K: Sector 78, Byte 79, 03 in FF ändern.
BC'S QUEST FOR TIRES: Sector 72, Byte 64, 05 in 80 ändern.
CRISIS MOUNTAIN: Sector 130, Byte 28, 05 in 20 ändern.
EVOLUTION: Sector 154, Byte 61, 05 in FF ändern.
HIJACK: Sector 196, Byte 61, 06 in FF ändern.
GREEN BERET: Sector 154, Byte 61, CE CC 06 in EA EA EA ändern.

Bootdisketten:
HARD HAT MAC: Sector 8, Byte 29, 02 in 63 ändern.
TROLLS AND TRIBULATIONS: Sector 120, Byte 30, 05 in 99 ändern.
POLAR PIERRE: Sector 68, Byte 3D, 04 in FF ändern.
DROL: Sector 316, Byte 78, 04 in FF ändern.
STICKY BEAR BASKET BOUNCE: Sector 7, Byte 1A, 04 in F0 ändern.

Nicht vergessen, die geänderten Sektoren wieder abzuspeichern!!!

★ ☆ ★ ☆ ★

Bei **BULLDOG** in der High-Score-Liste „C" für mehr Flugzeuge drücken.

Im Ein-Spieler-Modus bei **TEMPEST** auf dem Schneider empfiehlt es sich, nach dem Verlust eines „Zappers" den Feuerknopf unentwegt zu drükken, da man nach einigen Abschüssen diesen wieder zurückerhält.

Für das Spiel **MUTANTS** gibt es eine tolle Abkürzung: Ihr müßt nicht durch das Labyrinth, wenn Ihr Euch genau in die Mitte des Überganges „A" stellt, Gas gebt und über die Mauer das Teil abliefert. Den langen Weg durch das Labyrinth habt Ihr somit gespart!

POKE-ECKE ★ POKE-ECKE ★ POKE-ECKE ★ POKE-ECKE

Nach langem wieder einige Pokes für die APPLE II-Systeme:
LODE RUNNER: Poke 24895,169 (Unendliche Leben) Call 2045 zum Starten
SPY'S DEMISE: Poke 28042,230 (Unendliche Leben) Call 16128 zum Starten
ALIEN AMBUSH: Poke 24809,X (Anzahl der Leben) Call 16384 zum Starten

Damit unsere SCHNEIDER-User nicht zu kurz kommen, einige Kurzlistings. Eingeben, starten, und das Programm wird von alleine geladen. Viel Spaß damit!

BOMB JACK:
```
10 MEMORY 5999
20 MODE 0
30 LOAD „BJCODE.BIN
40 FOR X=1 TO 255
50 POKE 6144,X: POKE 6161,X
60 NEXT
70 CALL 6000
```

GHOST'N'GOBLINS:
Dieses Listing bringt 255 Leben und beim Drücken der ESC-Taste kommt man ein Level weiter.
```
10 MODE 1
20 MEMORY &1800
30 LOAD „GHOST2"
40 INPUT „ANZAHL DER LEBEN (0-255)";X
50 POKE &50A8,X
60 POKE &50AB,&40
70 POKE &50ad,&40
80 CALL &5000
```

SAMANTHA FOX STRIP POKER:
Zeile 25 im Loader lautet:
```
25 POKE &22ED,255: POKE &22EE,7
```

COMBAT LYNX:
```
10 OPENOUT „!D": MEMORY &1600: CLOSEOUT
20 LOAD „!SCREEN": CALL &36608
30 LOAD „!MAIN": POKE &5899,&FF
40 CALL &32138
```

Neben diesen Listings gibt es auch ein paar „einzelne"Pokes:
SCOOBY DOO: Poke &7A26,0 Unsterblichkeit
SPELLBOUND: Poke &1268,0 : Poke &3185,0 Unendlich Energie
ATLANTIS: Poke &181B,0 Unsterblichkeit
DRUID: Poke &2C01,0 Unendlich Waffen
Poke &2101,&C3 Unendlich Energie
JACK THE NIPPER: Poke &200A,&C9 Unsterblichkeit
NEMESIS: Poke &9D74,0 Unsterblichkeit
ARKANOID: Poke &02F3,0 Unsterblichkeit
THE APPRENTICE: Poke &9DDD,0 : Poke &9DDE,0 Unsterblichkeit

Für die SPECTRUM-Besitzer zuerst einige kleine Kurzlistings zum Abtippen. Diese Programme laufen bei allen Originalen!

AGENT ORANGE:
```
5 CLEAR 53200
10 FOR F=53000 TO 53039
15 READ A: POKE F,A: NEXT F
30 DATA 6,3,197,221,33
35 DATA 0,206,17,0,1
40 DATA 62,255,55,205,86
45 DATA 5,193,16,239,33
50 DATA 41,207,17,214,206
55 DATA 1,10,0,237,176
60 DATA 195,0,206,175,50
65 DATA 180,144,195,44,133
70 RANDOMIZE USR 53000: REM unendlich Leben
```

NEMESIS:
```
10 PAPER 0: INK 7: BORDER 0
20 CLEAR 24999
30 LOAD „"SCREEN$
40 PRINT AT 0,0;
50 LOAD „"CODE: CLEAR 65000
60 POKE 51479,1
70 LOAD „": REM unzerstörbar
```

FEUD:
```
1 CLEAR 24700
5 LOAD „"CODE
10 FOR F=24701 TO 24713
20 READ A: POKE F,A: NEXT F
30 DATA 62,100,55,23,50
40 DATA 195,181,162
50 RANDOMIZE USR 24701: REM unsterblich
```

KNUCKLEBUSTERS:
```
5 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: CLEAR 24575
10 LOAD „"SCREEN$: LOAD „"CODE
20 POKE 35991,45
30 RANDOMIZE USR 33796: REM unendlich Leben
```

BUTCH HARD GUY:
```
1 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
10 LOAD „"CODE 16384
20 FOR F=23315 TO 23321
25 READ A: POKE F,A: NEXT F
30 DATA 175,50,64,138
40 DATA 195,133,158
50 RANDOMIZE USR 23296: REM unendlich Leben
```

...und nun ein paar „normale" Pokes:
ACADEMY: Poke 47754,X Anzahl der Missiles
Poke 47755,X Anzahl der Ammo.
Poke 47756,X Anzahl der Flares
Poke 47757,X Anzahl der Bombs
JUDGE DREDD: Poke 24963,24 Unendlich Leben
SILENT SERVICE: Poke 25991,255 255 Hecktorpedos
Poke 25993,255 255 Bugtorpedos
Poke 26006,255 255 Schuß für Kanone
STARGLIDER: Poke 54221,0 Unendlich Missiles
ARKANOID: Poke 33702,0 Unendlich Leben
Poke 33127,X Level X
SHADOW SKIMMER: Poke 53872,0 : Poke 53873,0 Unendlich Leben
NEMESIS: Poke 51949,0 Unendlich Leben
JAILBREAK: Poke 65364,X Anzahl der Leben

Für die C-64-User möchten wir zunächst ein paar Kurzlistings für Originalprogramme. Einfach eingeben, mit RUN starten und die Datasette laufen lassen...

FIRELORD:
```
10 FOR I=340 TO 372: READ X: POKE I,X: NEXT
20 DATA 32,44,247,162,2,189,103,1,157,209,3,202,16,247,56,32,108,245, 96
30 DATA 76,106,1,169,173,141,89,22,141,94,243,76,0,9
40 SYS 340
```

STRIKE FORCE COBRA:
```
100 PRINT CHR$(147): FOR I=336 TO 393: T=T+X: POKE I,X: NEXT
110 IF T(hier muß ein „kleiner oder größer" stehen)6575 THEN PRINT „DATAERROR": END
120 PRINT „DATA OK. SAVE LISTING FÜR SPÄTEREN GEBRAUCH"
130 PRINT: PRINT „SYS 336 EINGEBEN, UM STRIKE FORCE COBRA ZU LADEN UND ZU STARTEN.": END
140 DATA 169,1,168,170,32,186,255,169
150 DATA 0,32,189,255,32,213,255,32
160 DATA 185,2,32,185,2,169,0,141
170 DATA 255,144,169,96,141,128,145,162
180 DATA 2,189,135,1,157,35,145,202
190 DATA 16,247,169,32,141,59,47,169
200 DATA 67,141,65,47,76,3,47,76
210 DATA 48,145
```

Und nun schreiten wir zum C-64. Das jeweilige Programm laden, einen Reset machen, den Poke einfügen und mit dem SYS-Befehl das Programm wieder starten!
WARHAWK: POKE 27090,234: POKE 27091,234: POKE 27092,234: SYS 24604
Unendlich Energie
BOMBJACK I: POKE 4056,173 Unendlich Leben
POKE 3382,96: POKE 53271,255: POKE 53277,255
Fetter Bomb-Jack
SYS 15146
BOMB JACK II: POKE 10715,234 : POKE 10716,234: POKE 10717,234: SYS 15146
Unendlich Leben
FAIRLIGHT: POKE 34413,234: POKE 34414,234: POKE 34420,234: POKE 34421,234: SYS 20992
Unendlich Leben
THE SENTINEL: POKE 6679,173: POKE 8512,10: SYS 16128
Unendlich Leben
TRAPDOOR: POKE 14914,96: SYS 14336
Unendlich Zeit
LIGHT FORCE: POKE 11547,5: SYS 6713
Unendlich Leben
IRIDIS ALPHA: POKE 23060,76: POKE 23061,30: POKE 23062,90: SYS 16384
Unendlich Leben
DRUID: POKE 39271,255: SYS 5120
Keine Gegner
TERRA COGNITA: POKE 26703,255: SYS 24576
Keine Sprites
P.O.D.: POKE 9467,173: SYS 7936
Unendlich Leben
ARCANA: POKE 12933,0: POKE 12934,2: SYS 4096
Unendlich Energie

Na, da war doch wieder für jeden etwas dabei? Viel Spaß beim Ausprobieren & Durchspielen. Besonderen dank an Werner Riens, Mathias Hein, Jürgen Tocha, TH, Dirk Albrecht, Hafis El-Ghannam, Dirk Vogel, Roland Schaber & Klaus Kühmel, Martin Hofmann, Bankrobber, SHH, Sascha Quint, Asterix, Christop Pukall (fine), S.I.C.C. (Hello to Norway!) und Marco Wacher.
Tschüß, Euer

fk/aw

c16chris

SCHACHECKE

Schachprogrammierer gesucht! „Amateure gegen Amateure"!

Obwohl bisher auf unseren Aufruf an die Amateur-Programmierer wenig Resonanz zu spüren war, möchte ich es an dieser Stelle noch einmal probieren. Ziel unseres Aufrufes war es, in einer der nächsten Ausgaben eine Art Amateur-Turnier zu beginnen. Bei diesem Turnier sollen nun endlich auch die Programmierer zum Zug kommen, welche zwar ein Schachprogramm entwickelt haben, dieses jedoch bisher nicht gewerblich vertreiben.

Keine Angst, wir wissen, daß das Programmieren eines Schachprogrammes zu den schwierigsten Aufgaben überhaupt gehört und nicht immer gleich ein COLOSSUS 4.0 herauskommt. Aus diesem Grunde lassen wir sogenannte „Amateur-Programme" auch nur gegen „Amateur-Programme" antreten. Wie bei jedem Spiel gilt auch hier der Grundsatz: „Dabei sein ist alles !". Um dem Programmierer möglichst viele Freiheiten zu gewähren, haben wir die Wahl des Computersystems freigestellt. Lediglich folgende Bedingungen sind zu beachten:
Schachregeln incl. Rochade und En Passant sind Pflicht.
Die niedrigste Spielstufe darf eine Bedenkzeit von 2 Minuten nicht übersteigen.
Die Farbe des Gegners muß frei wählbar sein.
Das Programm muß vom Einsender selbst entwickelt worden sein und darf derzeit nicht gewerblich vertrieben werden.

Sollte Ihr Programm alle Bedingungen erfüllen, so senden Sie es mit einer kurzen Anleitung sowie der Angabe des Systems, Erstellungsdatums und Programmiersprache an folgende Adresse:

ASM-Redaktion,
z.H. Herrn Brall,
Stad 35, 3440 Eschwege

Bei weiteren Fragen zum Amateur Schachturnier steht Ihnen Herr Brall gerne unter der Telefonnummer 05651/30011 zur Verfügung. Sollten sich auch nach diesem dritten Aufruf nicht genügend Teilnehmer finden lassen, so müßten wir leider auf das interessante Turnier verzichten. Also, los Jung's, ran ans Programmieren !

*

Aus der unten abgedruckten Tabelle ist zu entnehmen, welches Programm in einem Turnier gewann, da nach unseren Spielregeln sich der Gewinner einer Partie für das nächste Turnier qualifiziert. Unser Favorit ist im Augenblick das Programm PSION CHESS für den Sinclair-QL, da es beim letzten Mal überraschend die IBM-Version von Chessmaster besiegte.

Das große Schachturnier

Diesmal treffen wir in unserem Schachtunier auf unseren alten Freund „COLOSSUS" wieder. Wie dieses? Diese Frage werden jetzt sicher einige Leser stellen. Die Antwort ist ganz einfach, wir haben diesmal nämlich die C64-Version dieses starken Schachprogrammes auftreiben können. Wie sich das Programm gegen den Champion PSION behauptet, entnehmen Sie bitte dem anschließenden Spielbericht. Ebenfalls möchte ich noch einmal an die Leser und Händler appellieren, uns weiterhin mit neuen Schachprogrammen zu versorgen. Da beim letzten Mal ein Programm durch regelwidriges Verhalten disqualifiziert wurde, werden langsam unsere Turnierteilnehmer knapp. Neu angekommen ist **MASTER-CHESS** für C64, Spectrum und den kleinen C16.

Das große Schachturnier

Folgende Programme traten bisher gegeneinander an:

Gegner	System	Gegner	System
3D-Voice Chess	CPC464	Dragonchess	Dragon
3D-Voice Chess	CPC464	Chess The Turk	Spectrum
Chess The Turk	Spectrum	Caissa	C64
Caissa	C64	Grandmaster	C16
Grandmaster	C16	Microdeal Chess	IBM PC
Microdeal Chess	IBM	Colossus 4.0	CPC 464
Colossus 4.0	CPC 464	Colossus 4.0	Spectrum
Colossus 4.0	Spectrum	Cyrus II	C64
Colossus 4.0	Spectrum	Hamlet	Atari ST
Colossus 4.0	Spectrum	Turbo-Schach	IBM PC
Colossus 4.0	Spectrum	Chessmaster 2000	IBM PC
Chessmaster 2000	IBM-PC	PSION CHESS	IBM PC
Chessmaster 2000	IBM-PC	PSION CHESS	Sinclair QL
PSION CHESS	Sinclair QL	Deep Thought	Atari ST
PSION CHESS	Sinclair QL	Colossus 4.0	C64

Vorstellung der Gegner

Der Champ: Psion Chess (QL-Version)

QL-CHESS, wie die **PSION**-Version auch öfter bezeichnet wird, ist die erste PSION-Version, welche vom Spitzenprogrammierer Richard Lang programmiert wurde. Obwohl sich diese Version nur in wenigen Eigenschaften von der neueren IBM-Version unterscheidet, möchte ich für neu hinzugekommene Leser das Programm etwas näher beschreiben.
Obwohl QL-CHESS zu den ältesten Schachprogrammen überhaupt gehört, besticht dieses Programm durch eine bisher unübertroffene 3D-Brettdarstellung. Dies ist nicht verwunderlich, denn der QL bietet für die Darstellung des dreidimensionalen Brettes immerhin eine Auflösung von 512 * 256 Pixeln unter Verwendung von vier verschiedenen Farben.
Auf diese Weise gehört QL-CHESS zu den wenigen Programmen, bei denen die 3D-Darstellung übersichtlicher ist als die gewohnte 2D-Brettdarstellung.
Wie auch die IBM-Version bietet QL-CHESS natürlich auch

eine zweidimensionale Brettdarstellung. Diese Darstellung, wie auch der sonstige Bildschirmaufbau, ist fast vollständig mit der IBM-Version identisch. Auf der rechten Bildschirmhälfte wird das Brett, auf der linken Bildschirmhälfte werden die bereits gespielten Züge und am oberen Bildschirmrand die Bezeichnungen der einzelnen Funktionen bzw. Optionen angezeigt.

Obwohl das eigentliche Spielfeld etwas klein geraten ist, wirkt der gesamte Bildschirmaufbau doch sehr übersichtlich und praktisch. Möchte man eine bestimmte Funktion aktivieren, so tippt man lediglich den Anfangsbuchstaben einer der oben aufgelisteten Funktionen ein. Diese Eigenschaft ist zwar sehr einfach, verhindert jedoch die Möglichkeit, die Züge als Koordinaten einzugeben. Wie schon bei der IBM-Version müssen die Züge mit Hilfe der Cursortasten eingegeben werden. Für Anfänger ist dieser Vorgang durchaus gut gelöst, für Schachliebhaber, welche gerne Partien nachspielen, macht sich dies jedoch oft störend bemerkbar.

Im Gegensatz zu anderen Schachprogrammen erlaubt QL-CHESS nicht die stufenlose Eingabe der Bedenkzeit, sondern lediglich die Wahl eines entsprechenden Levels:

Level 0: Anfäger-Modus, Bedenkzeit unter 2 Sekunden
Level 1: 2 Sekunden Bedenkzeit
Level 2: 4 Sekunden Bedenkzeit
Level 3: 6 Sekunden Bedenkzeit
Level 4: 15 Sekunden Bedenkzeit
Level 5: 30 Sekunden Bedenkzeit
Level 6: 45 Sekunden Bedenkzeit
Level 7: 1 Minute Bedenkzeit
Level 8: 1,5 Minuten Bedenkzeit
Level 9: 2 Minuten Bedenkzeit
Level 10: 3 Minuten Bedenkzeit
Level 11: 4 Minuten Bedenkzeit
Level 12: Gleiche Zeit wie Spieler
Level 13: Mattsuche unbegrenzt

Selbstverständlich stehen auch Funktionen zum Analysieren von Mattsituationen zur Verfügung. Insgesamt 8 zusätzliche Stufen können Schachprobleme bis zum Matt in 8 Zügen finden und anzeigen. Im Test zeigte sich das Programm schon bei kurzen Bedenkzeiten von unter 15 Sekunden als enorm spielstark. Übrigens: Auch schwache Schachspieler haben bei QL-CHESS eine faire Chance, denn im Level 0 paßt sich das Programm in seiner Spielstärke dem Gegner an.
An Komfort bietet das Programm fast alles, was auch die neuere IBM-Version bietet. Schachuhr, Seitenwechsel, Zug vorspielen, Zug zurücknehmen etc. gehören bei QL-CHESS zum Standard. Für Schachfreunde, welche gerne Ihre Partien nachträglich analysieren, bietet das Programm die Möglichkeit, Partien abzuspeichern oder auszudrucken. Auch die Funktion NEXT-BEST dürfte für manchen interessant sein. Hier nimmt das Programm seinen letzten Zug zurück und führt dafür den nächstbesten aus.
Für Schachfreunde, welche die hervorragende QL-Brettdarstellung als Schachbrett nutzen möchten, bietet das Programm den 2-PLAYER-MODE. Hier können zwei menschliche Spieler gegeneinander antreten, wobei der Computer als Schiedsrichter fungiert.
Alles in allem gehört auch diese ältere PSION-Version zu den leistungsfähigsten und übersichtlichsten Schachprogrammen überhaupt. *Frank Brall*

Programm: Psion Chess (QL), **System:** Sinclair QL, IBM PC, Atari ST, Apple Macintosh, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Psion, England, **Bezugsquelle:** U.a. Joysoft, Köln

Der Herausforderer: Colossus 4.0 (C64 Version)

Colossus 4.0 wurde bereits in der Ausgabe ASM Nummer 5/86 ausführlich besprochen. Für die neu hinzugekommenen Leser wiederhole ich an dieser Stelle noch einmal die wichtigsten Merkmale dieses Programmes. Unter den 8-Bit-Rechnern wird Colossus als das stärkste Programm überhaupt bezeichnet. Ob diese Aussage stimmt, welche übrigens nicht nur vom Hersteller stammt, konnte Colossus in unserem Schachturnier leider nie unter Beweis stellen. Der Zufall wollte es, daß der erste Gegner dieses Programmes gleich IBM heißt, also ein 16-Bit-Rechner. Daß dadurch die Gewinnchancen auf ein Minimum reduziert werden, dürfte wohl jedem Leser klar sein.
Colossus zeigt seine Qualitäten nicht nur in der Spielstärke, sondern auch beim Komfort der Bedingung und Darstellungsart. Mir sind nur sehr wenige Programme bekannt, bei welchen sich so viele Parameter verändern lassen wie bei Colossus. Selbst etablierte Schachcomputer bieten oft weniger Komfort als dieses Meisterwerk. Obwohl die Anzahl der einzelnen Funktionen sicher beeindruckt, ist die Bedienung des Programmes relativ einfach gehalten. Lediglich die deutsche Anleitung ist etwas verwirrend aufgegliedert. Es existieren hier keine Tabelle oder eine übersichtliche Referenz der Befehle. So kann es passieren, daß man nach dem Befehl zum Seitenwechsel schon etwas länger suchen muß. Die Eingabe erfolgt wahlweise über Tastatur oder Cursortasten. Zur schnellen Eingabe, besonders für ungeübte Schachfreunde, eignet sich hier die Eingabe über Cursortasten vorzüglich. Etwas ungünstig wurde die Anzeige der Koordinateneingabe gewählt. Gibt man beispielsweise A2 ein, so erscheint dies erst nach dem Return auf dem Schirm. Die Darstellung des Spielfeldes ist ebenfalls auf zwei verschiedene Arten möglich: 2-D + 3-D Obwohl die 3-D-Darstellung in den letzten Jahren immer mehr Freunde gefunden hat, läßt sie bei Colossus jedoch zu wünschen übrig. Einige Figuren lassen sich nun sehr schwer unterschieden. Dieses Problem ist dadurch entstanden, daß zur Darstellung von Brett und Figuren nur zwei Farben verwendet wurden. Zum Glück gibt es noch die 2-D-Darstellung, in der sich die Figuren wesentlich besser unterscheiden lassen.
Neben der grafischen Darstellung des Spielfeldes läßt sich jederzeit noch auf einen Textschirm umschalten. Dieser liefert Informationen über den augenblicklichen Spielstand, die eingegebenen Züge und die Bewertung des augenblicklich durchdachten Gegenzuges. Sogar ein Matt wird hier einige Züge vorher bekanntgegeben. Eine weitere Möglichkeit ist, komplette Spiele auf Diskette abzulegen, um sie gegebenenfalls später weiterzuführen oder zu analysieren. Funktionen wie Zugrücknahme, Zugvorlauf, Schachuhr u.v.m. sind bei Colossus Standard. Auf der Diskette befinden sich übrigens eine ganze Anzahl berühmter Partien der Schachweltmeisterschaften. Wer Lust hat, kann sogar die Parameter, nach denen Colossus eine Stellung bewertet, verändern und so eine Partie nachspielen. Trotz dieser zahlreichen Features wurde die Spielstärke dieses Programmes nicht eingeschränkt, ganz im Gegenteil. Für mich war Colossus 4.0 ein überzeugendes Programm mit vorbildlichen Eigenschaften.

Frank Brall

Programm: Colossus Chess 4.0
System: CPC464 Joyce, C64, C 128, Atari, Spectrum/128, **Preis:** Kassette ca. 39 DM, Diskette ca. 59 DM, **Hersteller:** CDS, Silver House, Silver Street, Doncaster DN1 1 HL, England, **Bezugsquelle:** T.S. Datensystem, Nürnberg.

Das fünfzehnte Turnier

PSION CHESS (QL) gegen COLOSSUS 4.0 (C-64)

Ich habe diesmal nicht nur COLOSSUS als Gegner gewählt, weil es auf einem anderem System läuft. Vielmehr habe ich den Eindruck, daß dieses Programm in der C-64-Version noch um einiges stärker ist als beispielsweise beim Spectrum oder Schneider. Der Unterschied dürfte jedem Computerfreak klar sein, hier stehen sich zwei unterschiedliche Mikroprozessoren gegenüber. Die Microprozessoren vom Typ 6502 (C-64) und Z80 (z.B. CPC) gehören zwei unterschiedlichen Familien an, welche ständig im Wettstreit miteinander sind. Ohne jetzt intensiver ins Detail zu gehen, sei gesagt, daß der Z80 durch einen größeren Befehlsvorrat glänzt, jedoch nicht immer die kurzen Ausführungszeiten der einzelnen 6502 - Befehle erreicht. Ohne jetzt den einen oder anderen Prozessor-Fan verärgern zu wollen, so scheint mir die 6502-Version von COLOSSUS um einiges besser zu sein. Diese Meinung begründe ich auf ein Turnier zwischen den Computern C64 und Schneider. In diesem Turnier, welches ich privat mehrmals durchgeführt habe, hatte die Schneider-Version keine Chance. Ob allerdings die Spectrum-Version besser abschneiden würde, kann ich nicht sagen, vielleicht lassen wir diese Programme demnächst in einem Freundschaftsspiel noch einmal antreten.

Nun aber zum eigentlichen Turnier, das uns diesmal einige Schwierigkeiten bereitete. Nachdem unser offensichtlich etwas veralteter QL viermal abgestürzt war und eine Cartridge den Geist aufgab, gelang es uns schließlich doch noch, das Spiel durchzuführen. Damit der Rechner nicht auch noch ein weiteres Mal abstürzen konnte, wählten wir diesmal nur eine Bedenkzeit von 6 Sekunden. Das Spiel begann PSION mit der Standard-Eröffnung Bauer E2-E4. COLOSSUS antwortete mit dem entsprechenden Gegenzug Bauer E7-E5. Beide Gegner begannen das Spiel ruhig und überlegt. Bereits im sechsten Zug gelang es COLOSSUS sowie auch PSION, die Rochade durchzuführen und damit zunächst den König in Sicherheit zu bringen. Auch in den nächsten Zügen reagierten beide sehr ausgeglichen, kurze Attacken von COLOSSUS wurden ohne Probleme von PSION bewältigt. Es ist eigentlich unglaublich, aber COLOSSUS gelang es immer wieder, den Materialvorteil von PSION auszugleichen. Da dieses Material-Gleichgewicht bis in die Endphase des Spieles nicht durchbrochen wurde, entstand wieder einmal eine Partie mit entsprechender Dauer. Im Mittelspiel kam es immer wieder zu Verlegenheitszügen, da sich die Stellung mehr oder weniger festgefahren hatte.

Erst im letzten Drittel des Spieles gelang es PSION durch gekonntes Stellungsspiel, den Gegner zurückzudrängen. Zwei umgewandelte Bauern sorgten schließlich für ein schnelles Matt. Auch im Rückspiel kam ein recht langes Spiel zustande, aber auch hier konnte COLOSSUS seinen großen Bruder nicht bezwingen. Aber zumindest hat dieses Turnier gezeigt, daß COLOSSUS unter den 8-Bit-Programmen wohl unübertroffen ist.

Frank Brall

Unser Champion bleibt weiterhin PSION CHESS – QL

Lieber Schachfreund! Natürlich präsentieren wir auch diesmal wieder die Zugfolge zum Nachspielen der Partie. Da beide Spiele der Kontrahenten sehr lang waren, drucken wir nur eine Partie ab:

PSION(QL)	COLOSSUS 4.0 (C64)
B E2-E4	B E7-E5
S G1-F3	S G8-F6
B D2-D4	S F6XE4
L F1-D3	B D7-D5
S F3XE5	L F8-D6
O-O	O-O
B C2-C4	L C8-E6
S B1-C3	S E4XC3
B B2XC3	L D6XE5
D D1-H5	L E5XH2+
D H5XH2	B F7-F5
D H2-E5	D D8-D7
B C4XD5	L E6XD5
B C3-C4	L D5-C6
B D4-D5	L C6-A4
L C1-F4	S B8-A6
T A1-E1	T A8-E8
D E5-C3	T E8XE1
T F1XE1	S A6-C5
L D3-B1	T F8-F6
D C3-E3	B B7-B6
D E3-E5	T F6-F7
L F4-D2	B H7-H6
L D2-C3	T F7-F6
T E1-E2	B A7-A5
L C3-D2	T F6-F7
T E2-E1	B H6-H5
L D2-C3	T F7-F6
L C3-D4	T F6-F8
L D4XC5	B B6-C5
K G1-F1	T F8-F6
L B1-D3	B C7-C6
D E5-E8+	D D7XE8
T E1XE8+	K G8-F7
T E8-A8	B C6XD5
B C4XD5	T F6-D6
T A8XA5	L A4-C6
B D5XC6	T D6XC6
L D3XF5	K F7-F6
L F5-E4	T C6-C7
B F2-F4	K F6-E7
B G2-G3	K E7-F6
T A5-A6+	K F6-E7
K F1-E2	T C7-C8
L E4-F3	T C8-H8
T A6-G6	K E7-F7
T G6-G5	B H5-H4
L F3-H5+	K F7-F6
B G3XH4	B C5-C4
B A2-A4	K F6-E6
B A4-A5	K E6-D6
K E2-D2	T H8-F8
T D2-E3	T F8-H8
K E3-D4	T H8-F8
T G5-G6+	T F8-F6
T G6XF6	B G7-F6
K D4XC4	K D6-C7
L H5-F3	K C7-B8
B H4-H5	K B8-A7
K C4-B5	B F6-F5
B H5-H6	K A7-B8
B H6-H7	K B8-C8
B H7-H8+D	K C8-D7
B A5-A6	K D7-E6
B A6-A7	K E6-F7
B A7-A8	K F7-E7
D H8-E5+	K E7-F7
D A8-E8++	

STREIFLICHTER

Auf Abwegen

Eine Partei geht neue Wege. Nicht von den Grünen ist die Rede, denen man ja Eskapaden (fast) jeder Art zuzutrauen geneigt ist. Bei SPD und FDP bleibt ebenfalls soweit alles beim alten, und auch Franz-Josef Strauß wacht (noch) strengstens darüber, daß seine Getreuen nicht etwa auf umstürzlerische Gedanken kommen. Nein, die Christlich-Demokratische Union ist es, die da einen neuen, für eine eingetragene politische Partei völlig ungewöhnlichen Pfad beschreitet. Was uns erwartet, ist aufsehenerregend, bahnbrechend, geradezu revolutionär - eben gar nicht CDU-„like". DICOS ist das Zauberwort, das bereits seit dem 1. Juli für einigen Trubel sorgt. DICOS, das ist die „Dienstleistungs-, Computer- und Software GmbH", und der Eigentümer dieses Unternehmens ist kein Geringerer als eben die Christlich-Demokratische Union! Dies dürfte wohl das erste Mal sein, daß eine Partei die schwere Bürde einer solchen Doppelfunktion auf sich genommen hat. Freilich, man weiß ja, daß auch die Sozial-Demokraten auf dem unternehmerischen Sektor nicht ganz untätig sind. Hat man sich doch schließlich Anteile an mehreren Großdruckereien gesichert. Doch die Union wollte sich mit dem Part des stillen Teilhabers offenbar nicht begnügen, machte Nägel mit Köpfen.

Mit zunächst 38 Mitarbeitern (allesamt ehemalige CDU-Funktionäre) und einem Grundkapital von einer Million Mark ausgestattet, will sich die DICOS GmbH vornehmlich auf den Dienstleistungsbereich konzentrieren. So soll unter Federführung des Geschäftsführers Karl Schumacher, bis vor kurzem Leiter des Organisationswesens der CDU, die durchweg selbstentwickelte Software nicht mehr nur der Partei, sondern zukünftig auch Verbänden, Vereinen, Stiftungen, Kongreßveranstaltern etc. bei der Lösung spezifischer Problemstellungen behilflich sein. Auch mit den Systemanbietern Commodore und Nixdorf hat man bereits Kontakt aufgenommen; eine Zusammenarbeit mit weiteren Firmen ist in Vorbereitung.

Begründet wurde der Einstieg in die freie Wirtschaft bemerkenswerterweise mit der Feststellung, daß (Zitat Hessisch/Niedersächsische Allgemeine vom 4. August 87) „man sich erst ... vor einigen Monaten ... bewußt geworden war, über welch große organisatorische Fähigkeiten die Mitarbeiter der CDU-Zentrale eigentlich verfügten." Erstaunlich immerhin, daß man sich die fachlichen Qualitäten seiner Kollegen erst nach vielleicht jahrelanger Zusammenarbeit vor Augen führt; noch verwunderlicher ist aber die Rasanz, mit der umgehend ein passendes Betätigungsfeld für die aus ihrem Schlummer erwachten Talente gesucht und gefunden wurde.

Befragt nach dem Problem sich aus den politischen und unternehmerischen Aktivitäten ergebender eventueller Interessenkollissionen, äußern sowohl der Sprecher der CDU, Merschmeier, wie auch DICOS-Geschäftsführer Schumacher einhellig die Auffassung, daß die Gefahr des Mißbrauchs politischen Einflusses auf keinen Fall gegeben sei. Schumachers Kommentar hierzu („Warum eigentlich sollen wir nicht das tun dürfen, was anderen auch gestattet ist?") ist ebenso lapidar wie aussagekräftig. Und um wirklich alle Zweifel auszuräumen, beruft sich Schumacher auf das Parteiengesetz, das politischen Vereinigungen eine privatwirtschaftliche Tätigkeit ausdrücklich gestattet. Und dennoch: Ein gewisses Unbehagen stellt sich schon ein, wenn man bedenkt, welche Verstrickungen sich aus den CDU/DICOS-Unternehmungen ergeben könnten. Eine Mehrheit der Wähler hat bei den letzten Bundestagswahlen die Christlich-Demokratische Union mit einem politischen Mandat ausgestattet, welches der Partei erlaubte, in der Koalition mit CSU und FDP die Regierungsverantwortung zu übernehmen. Hätten die Bürger sich auch dann für die Christ-Demokraten entschieden, wenn sie von der bevorstehenden Firmengründung auch nur den Hauch einer Ahnung gehabt hätten? Eine im nachhinein natürlich nicht zu beantwortende Frage, doch warten wir die nächsten Wahlen ab. Eines aber steht wohl fest: Die Aktivitäten der DICOS GmbH werden den Homecomputer-Bereich nicht berühren - die Gründung eines Clubs *Christlich-Demokratischer User steht uns also wahrscheinlich nicht bevor.*

Bernd Zimmermann

Leistungsstark

Programm: QuickBasic, **System:** MS-DOS mit min. 256k, **Preis:** ca. 339 DM, **Hersteller/ Bezugsquelle:** Microsoft GmbH, Erdinger Landstr. 2, 8011 Aschheim-Dornach.

Nachdem wir in der letzten Ausgabe den neuen Super-Basic-Compiler von Borland näher vorgestellt haben, möchte ich diesmal Microsoft's **QUICKBASIC** vorstellen. QUICKBASIC ist kein neues Programm, denn die ersten Versionen dieses Compilers kamen schon 1986 auf den Markt. QUICKBASIC ist in seinen Möglichkeiten bei weitem dem Standard *GWBasic* oder *ABasic* überlegen und arbeitet ähnlich wie der *Turbo-Basic-Compiler* von Borland, welcher im Augenblick überall Schlagzeilen macht. Zum Lieferumfang von QUICKBASIC gehören zwei Disketten sowie ein umfangreiches deutsches Handbuch. Wie mittlerweile von den BORLAND Compilern bekannt, arbeitet auch QUICKBASIC mit einer hervorragenden und umfassenden Benutzeroberfläche. Dies bedeutet, daß man sich nach dem Aufruf direkt im Editor befindet. Bei diesem Editor handelt es sich um einen leistungsstarken Full-Screen-Editor. Obwohl der Editor ähnliche Funktionen wie *Wordstar* oder *Turbo Basic* bereithält, werden hier leider andere Tastenkombinationen verwendet. Neben den Editierfunktionen lassen sich vom Editor auch alle Compilervorgänge aktivieren. Der Aufruf geschieht auch hier über eine moderne Benutzerführung mit Pull-Down-Menütechnik. Ein compiliertes Programm kann neben der Compilierung auch gestartet werden, ohne daß der Editor verlassen oder der Text verloren geht. Obwohl der Name dieses Compilers nicht mit dem Wort „Turbo" beginnt, zeigt sich dieser mit einer enormen Compilierungsgeschwindigkeit, ähnlich der des *Turbo Basic*. Da sich das Programm auch auf Knopfdruck starten läßt, vermißt selbst ein gewohnter *GWBasic*-Programmierer selten die Interpreter-Eigenschaften. Durch die Kompatibilität zum Befehlsatz von *BasicA* und *GWBasic* dürfte ein Umsteigen keine Probleme verursachen. Natürlich erlaubt auch *Quickbasic* die strukturierte, Pascal-ähnliche Programmierung. Zeilennummern, wie man Sie von älteren Basic-Versionen kennt, können entweder weiter verwendet oder auch weggelassen werden.

Der große Vorteil von QUICKBASIC gegenüber zahlreichen anderen BASIC-Versionen besteht jedoch darin, daß mit einem echtem mitgelieferten Overlay-LINKER gearbeitet wird. Es versteht sich eigentlich von selbst, daß das OBJ-Format der erstellten Basic-Programme kompatibel zum Standard-Microsoft Linker ist. In der Praxis bedeutet dies, daß sich Basic-Programme auch aus einzelnen Modulen zusammensetzen lassen, die noch nicht mal in derselben Programmiersprache geschrieben sein müssen. Auch der Link-Vorgang läßt sich vom Editor aus aktivieren, wobei gewählt werden kann, ob auf Diskette, Harddisk oder in den Speicher compiliert werden soll. Weitere Parameter legen fest, ob OBJ oder EXE Files erzeugt werden sollen. Zwei Optimierungsfunktionen legen fest, ob die Geschwindigkeit oder der Umfang des erzeugten Maschinenprogrammes von größerer Bedeutung für den Anwender ist. Tritt beim Compilieren eines Basic-Programmes ein Fehler auf, so wird automatisch der Editor aufgerufen und der Cursor auf die entsprechene Fehlerstelle plaziert. Auch eine Art Debug-Mode ist möglich, mit ihr lassen sich Programme bis auf Quellcodeebene austesten. Ein weiterer Vorteil, welcher in erster Linie auf den Linker zurückzuführen ist, besteht darin, daß sich auch Programme, die mehr als 64 K benötigen, entwickeln lassen.

Alles in allem zeichnet sich QUICKBASIC neben einem umfangreichen Befehlsvorrat besonders durch die professionellen Compilereigenschaften (echter Linker) aus und kann deshalb durchaus mit *Turbo-Basic* mithalten bzw. dieses sogar in einigen Punkten übertreffen. Auch der Preis von 329 DM ist durchaus gerechtfertigt, denn Editor und Linker werden im Gegensatz zu anderen Compilern gleich mitgeliefert.

Frank Brall

Positiv: Full-Screen-Editor mit Pull-Down-Menütechnik; echter Linker wird mitgeliefert; Debugging möglich; enorm schnelle Compilier-und Ausführungszeiten; Compilierung in RAM-Speicher möglich; gutes Preis/ Leistungsverhältnis; voll kompatibel zu *GWBasic* und *BasicA;* hervorragende deutsche Dokumentation.
Negativ: Editor nicht Wortstar-kompatibel

C-16 im Büroeinsatz

Programm: Script/Plus und Calc/Plus, **System:** C16/Plus 4, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Commodore, **Bezugsquelle:** u.a. Dipl.-Ing. Helmut Stechmann, Sonntagsstr. 20, D-2152 Horneburg.

Das anfangs noch relativ magere Softwareangebot für den Commodore C16 ist schon lange vorbei; mittlerweile gibt es Anwenderprogramme sowie Spiele für diesen Rechner in rauher Menge. Obwohl der Rechner, zumindest die C16/116 Version, nur einen sehr begrenzten Speicherraum besitzt, häufen sich in der letzten Zeit auch Programmangebote für den professionellen Büroeinsatz. Positiv kann man hier die Programme **SCRIPT/PLUS** und **CALC/PLUS** aus der Masse der Anwenderprogramme hervorheben. Diese Programme werden als Modul geliefert und sind somit sofort nach dem Einschalten abrufbar. Ein weiterer und noch wichtigerer Vorteil ist, daß diese Programme keinen Speicherbereich belegen, da das Programm im ROM steht. Der verfügbare Speicherplatz von ca. 15K steht damit für Daten zur Verfügung.

Natürlich würde dies alles nichts nutzen, wenn die Programme nicht brauchbar wären. Das Gegenteil ist jedoch der Fall: Ich habe selten zwei so leistungsfähige Anwenderprogramme auf dem C16 gesehen. CALC/PLUS stellt ein sogenanntes Tabellenkalkulationsprogramm dar. Solche Programme gibt es jetzt seit ca. 7 Jahren auf dem Microcomputer; VISICALC ist einer der berühmtesten Vorfahren. Eines der bekanntesten Programme dieser Art ist heute LOTUS 1/2/3, welches sich allerdings in vierstelligen Preisklassen bewegt. Natürlich leistet CALC/PLUS nicht das gleiche wie LOTUS, jedoch sind alle grundlegenden Eigenschaften vorhanden. Auf einem Arbeitsblatt mit 254 Spalten und 63 Feldern lassen sich beliebige Kalkulationen und Berechnungen durchführen. Da das gesamte Arbeitsblatt nicht auf dem Bildschirm dargestellt werden kann, läßt sich der sichtbare Ausschnitt beliebig über die Cursortaste verschieben. Das Scrollen geschieht so schnell, daß sogar der kleine IBM-PC etwas neidisch zusehen muß. Neben der Definierung von Formeln lassen sich auch übersichtliche Tabellen auf dem Arbeitsblatt erstellen. Ändert man bei einer erstellten Tabelle einen Wert oder fügt man einen neuen Wert hinzu, so werden alle betroffenen Tabellenwerte neu berechnet und angezeigt. Auf diese Weise läßt sich durch einfaches Probieren sehr schnell eine Umsatzübersicht oder ähnliches erzielen. Wie der Name schon sagt, eignet sich dieses Programm insbesondere zur Kalkulation. Neben dem üblichen Zahlenwirrwarr lassen sich auch übersichtliche Balkengrafiken berechnen und darstellen. Daß sich alle Daten und Grafiken auch auf Drucker ausgeben lassen, versteht sich wohl von allein.

Bei SCRIPT/PLUS handelt es sich um ein sehr leistungsstarkes Textprogramm, ähnlich wie es bereits im PLUS 4 vorhanden ist. Das Programm ist relativ flexibel gehalten und arbeitet wahlweise mit Kassette oder Diskette zusammen. Als Drucker kann ein EPSON, COMMODORE, NEC SPINWRITER, QUME, DIABLO oder ähnliche Printer verwendet werden. Durch schnelles horizontales Scrollen erlaubt das Programm maximale 240 Spalten. Dies geht weit über den Standard hinaus, dürfte aber nur selten Anwendung finden, da in der Regel mit 80 Spalten gearbeitet wird. Der Komfort dieses Programmes geht weit über den Standard eines Textprogrammes hinaus. Funktionen zum Suchen und Ersetzen bestimmter Textstellen gehören ebenfalls zum Standard wie ein schneller WORDWRAP-Algorithmus. Der WORDWRAP-Algorithmus sorgt dafür, daß ein Wort, welches nicht mehr in die Zeile paßt, automatisch in die nächste übernommen wird. Auf diese Weise wird das störende Abschneiden am Zeilenende verhindert und somit die Übersichtlichkeit gesteigert.

Dies ist jedoch noch nicht alles, SCRIPT/PLUS besitzt darüberhinaus fast alle nur erdenklichen Kommandos: Blockverschiebung, Formatierung bestimmter Textstellen, Tabulaturen, Steuercodes für Drucker, Rechenoperationen im Text sind nur einige Eigenschaften dieses Textprogrammes.

Alles in allem kann man wohl sagen, daß sowohl CALC/PLUS als auch SCRIPT/PLUS zu den besten Programmen dieser Art gehören. Dies ist auch nicht verwunderlich, denn die Programme stammen beide von **COMMODORE** und wurden bereits in ähnlicher Version auf den Commodore-Personalcomputern PET 2001 und CBM 3001 entwickelt.

Das einzige, was ich als negativ bezeichnen muß, ist, daß die uns vorliegende Version mit englischer Anleitung geliefert wurde. Ob dies grundsätzlich oder nur bei englischen Importen der Fall ist, konnten wir bisher nicht in Erfahrung bringen.

Frank Brall

Positiv: Beide Programme werden als Modul geliefert, schnelle Ausführungsgeschwindigkeiten, gesamter Speicher wird für Daten verwendet, umfangreiche Funktionen und Kommandos, umfangreiche Dokumentation
Negativ: Vorliegende Dokumentation nur in Englisch

Von Profis für Profis

Programm: Profimat, **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca. 99 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** u.a.Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.

Assembler für die Rechner der CPC-Serie gibt es mittlerweile viele. Man denke nur einmal an *Maxam* oder *Kuma!* Trotzdem vertreibt **DATA BECKER** mit dem **PROFIMAT CPC** einen eigenen Assembler. „Profimat“- dieser Name steht auch für Assembler für den Atari ST oder den C64. Was ist nun das Besondere an PROFIMAT? Beim PROFIMAT handelt es sich nicht nur um einen Asssembler, es sind ebenfalls ein Editor und ein Monitor im Lieferumfang enthalten. Zwischen den einzelnen Programmteilen kann einfach hin und her geschaltet werden, dadurch entfallen die bei anderen Assemblern recht unangenehmen langen Ladezeiten. Testen wir zunächst den Editor:

Dies ist der wohl am häufigsten verwendete Programmteil und sollte daher eine gewisse Qualität, was die Bedienung betrifft, haben. Der Editor ist ein Line-Editor. Das heißt, daß jede Zeile nur für sich allein manipuliert werden kann. Die möglichen Befehle beschränken sich auf ein Minimum, wodurch die Eingewöhnungszeit relativ kurz ist. Sehr gut ist, daß der Editor Syntaxfehler erkennt und diese auch an der richtigen Stelle anzeigt! Ansonsten läßt sich über den Editor nicht viel sagen, außer, daß er mit Befehlen nur sehr spartanisch ausgestattet ist, aber dennoch für die meisten Anwendungen ausreichen dürfte.

Als nächster Testpunkt steht der Assembler selbst im Rampenlicht: Dieser kann zwar nicht mehr als die meisten anderen, ist aber ungewöhnlich schnell. Zusätzlich bietet er einige Optionen, die für die Programmentwicklung sehr hilfreich sind. Es kann z.B. direkt im Speicher oder von einer Diskette aus assembliert werden, wobei man noch die Wahl hat, ob der Objektcode auf der Diskette oder im Speicher stehen soll. Assembliert man von Diskette, dann kann der Quelltext natürlich eine immense Länge haben. Wird darüber hinaus der erzeugte Code ebenfalls auf der Diskette abgelegt, dann steht der gesamte Speicher des Rechners für die Programmierung zur Verfügung.

Der letzte Programmteil schließlich ist der Monitor. In diesem können Programme getestet, gelistet, disassembliert, verschoben und im Einzelschritt-Betrieb abgearbeitet werden. Registerinhalte können beliebig manipuliert werden. Das Schöne am PROFIMAT ist, daß man immer wieder in den Monitor zurückkommt, selbst wenn ein Fehler gemacht wurde, der normalerweise zum Absturz führt. Danach können in aller Ruhe die Registerinhalte betrachtet werden, um so dem Fehler auf die Spur zu kommen. Damit ist der PROFIMAT natürlich gerade für den Entwickler oder zum Experimentieren geeignet.

Der PROFIMAT gehört somit, nicht zuletzt wegen des günstigen Preises, zu den Programmen, die ein interessierter Programmierer besitzen sollte.

Ottfried Schmidt.

Positiv: Hohes Arbeitstempo, automatisches Abfangen von Fehlern, Syntaxkontrolle schon bei der Eingabe, gutes Preis/Leistungsverhältnis.
Negativ: Etwas primitiver Editor.

Der ST schreibt jetzt „farbig"!

Programm: Color Writer, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Robtek Limited, **Bezugsquelle:** Fachhandel.

Mit dem Programm **ATARI COLOR WRITER** präsentiert die Firma **ROBTEK** ein Textverarbeitungsprogramm auf Color-Basis. Wenn man bedenkt, daß Colormonitore eigentlich zur Textverarbeitung nicht gerade ideal sind, darf man auf die Leistungen dieses Programms gespannt sein.
COLOR WRITER ist eine auf GEM basierende Textverarbeitung für ATARI ST-Computer. Nach dem Starten des Computers wird der verwendete Farbbildschirm schon beim Booten auf COLOR WRITER abgestimmt. Nach der Eingabe des Namens, den die zu bearbeitende Datei haben soll, wird ein Fenster eröffnet. Wenn kein Name angegeben wurde, erhält die Datei das Synonym „UNTITLED". Über dem Fenster sind folgende Menütitel zu lesen: Tisch, Datei, Editieren, Suchen und Einstellungen. Die Cursorposition kann man mit der Maus einstellen. Diese Möglichkeit gewährleistet schnelles Editieren und Berichtigen von Texten; man spart sich die umständliche Tipperei auf dem Cursorblock. Außerdem kann man mit der Maus noch Blöcke definieren. Nach der Definition eines Blocks kann man diesen löschen, wiederholen oder an eine andere Stelle im Text versetzen. Wenn man, wie es bei diesem Programm möglich ist, mehrere Dokumente gleichzeitig bearbeitet (bis zu vier Texte können gleichzeitig bearbeitet werden), kann man die definierten Blöcke auch zwischen den Dokumenten hin und herschieben und kopieren. Diese Option kann sehr hilfreich sein, wenn man z.B. einen bestimmten Abschnitt oder Absatz in mehreren Dokumenten gleichzeitig verwenden will. Man kann sich dadurch sehr viel Zeit sparen. Das Scrollen im Dokument ist mit Hilfe der Maus und den Seitenbalken des Fensters möglich. Beim Scrollen wird die Cursorposition nicht verändert, was ermöglicht, daß man mit dem Befehl „FIND CARET" automatisch zum Cursor zurückspringt.
Die vier verschiedenen Dokumente, die man gleichzeitig bearbeiten kann, lassen sich auch komplett untereinander austauschen. Die einzelnen Fenster werden durch einfaches Anklicken aktiviert. Dies ist aber auch durch die Funktionstasten F1-F4 möglich. Eine sinnvolle Anwendung dieser Tasten.
Die meisten Menübefehle kann man auch über die Tastatur des ATARI ST eingeben. In dem Menü befinden sich die entsprechenden Buchstaben, die zusammen mit der Control-Taste eingegeben werden müssen, neben den entsprechenden Menübefehlen.

Die verschiedenen Menüs

Das Datei-Menü: Hier kann man ein neues Fenster eröffnen (maximal vier Fenster sind möglich). Außerdem kann man hier eine Datei öffnen oder sie wieder schließen. Man hat zwei Möglichkeiten, eine Datei abzuspeichern:
1. Mit dem Befehl „SPEICHERN" ohne Namensangabe.
2. Mit dem Befehl „SPEICHERN ALS" mit Namenseingabe.
Man hat auch die Möglichkeit, eine Datei von der Diskette zu löschen oder ein bestimmtes Layout einzustellen. Mit dieser Option kann man z.B. festlegen, wieviele Zeilen auf einer Seite gedruckt werden sollen, ebenfalls kann man einstellen, wie breit der obere und untere Rand der Seite sein soll. Die Option „DRUCKEN" regelt (wie könnte es anders sein) die Ausgabe auf dem Drucker. Während des Druckens kann man den Druckvorgang mit einem beliebigen Tastendruck abbrechen. Mit „VERLASSEN" gelangt man zurück ins Desktop. Bevor dies durchgeführt wird, fragt das Programm, ob die Datei auf Diskette abgespeichert werden soll. So vermeidet man unnötigen Datenverlust.
Das zweite Menü steuert den Editier-Modus. Hier kann man die zuletzt durchgeführte Handlung, etwa das Ausschneiden eines Blocks, rückgängig machen, man kann einen Textblock ausschneiden, ihn kopieren oder an einer beliebigen Stelle im Text einsetzen. Das Programm arbeitet mit nur einem Blockpuffer für alle vier möglichen Textdateien. Dies erleichtert das Einfügen und Kopieren von Textblöcken in und von anderen Dateien. Mit dem Befehl „DATEI EINFÜHREN" hat man die Möglichkeit, eine mit einem anderen Textverarbeitungssystem oder Editierprogramm erstellte Datei für die Weiterverarbeitung mit COLOR WRITER aufzubereiten. Außerdem können COLOR WRITER-Dateien formatiert werden, indem man beliebig Carrige Returns und Line Feeds setzt oder löscht. Diese Option kann auch umgekehrt gehandhabt werden; d.h. mit dem Befehl „DATEI AUSFÜHREN" kann man Color Writer-Dateien mit einem beliebigen anderen Textverarbeitungsprogramm editieren und weiterverarbeiten. Diese Variationsmöglichkeiten sind dem Programm positiv anzurechnen. Mit dieser Option kann man auch einen Text zur späteren Übertragung mit einem Telekommunikationsprogramm vorbereiten. Außerdem können in diesem Menü beliebige Markierungen gesetzt werden.

Das nächste Drop-Down-Menü befaßt sich mit den Such-Optionen des Programms. Man kann bestimmte Wörter und Zeichenfolgen suchen und sie dann ersetzen lassen. Wenn man z.B. bei einem längeren Text für bestimmte Wörter Abkürzungen einsetzt, kann man sie danach mit dem eigentlichen Ausdruck austauschen lassen. Dies spart einiges an Zeit. Die Option beinhaltet auch einen Dialogkasten. Sie ist also sehr leicht zu handhaben und erspart dem Benutzer umständliche Eingaben. Man kann Textzeilen von 1- bis 80-Zeichen-Länge suchen oder ersetzen lassen. Mit dieser Option ist es aber auch möglich, ganze Textsequenzen suchen oder ersetzen zu lassen. **Der nächste Menüpunkt** ist etwas ganz Besonderes, was dieses Programm auch von den anderen herkömmlichen Textverarbeitungsprogrammen unterscheidet: Er heißt **„FARBEN FINDEN"**. Wie der Name schon sagt, kann man bei COLOR WRITER einfach einzelne Absätze einfärben. Diese Textstellen kann man danach auch mit dem Index der Farbe suchen lassen. Man kann in diesem Menü auch eine Option anwählen, mit der man direkt über einen Dialogkasten einzelne Zeilen bzw. Seiten einer Textdatei anspringen kann.
Das vierte Menü (Einstellungs-Menü) befaßt sich mit der Darstellung während der Bearbeitung eines Textes. In dem beim Befehl „FARBE" erscheinenden Dialogkasten kann man einen Textabschnitt farblich hervorheben und ihn danach mit dem schon erläuterten Befehl „FARBE FINDEN" ansprechen. Mit einem weiteren Befehl dieses Menüs kann man ein Lineal darstellen lassen, auf dem man den linken Rand, den Zeileneinschub am Anfang eines jeden Absatzes und den rechten Rand einstellen kann. Außerdem kann man bei dieser Option auch bis zu zehn Tabulatoren setzen. Mit dem nächsten Befehl kann man bestimmte Sonderzeichen auf dem Bildschirm erscheinen lassen und in einer bestimmten Codierung an einen Drucker schicken. Diese Zeichen kann man in Verbindung mit der Alternate-Taste auf den Bildschirm bringen. Es handelt sich hier um die Zeichen, die auch im Handbuch zu ATARI ST aufgeführt sind (Anhang E). Wenn man die Alternate-Taste drückt, gelangt man in einen Dialogkasten. Dann drückt man die Taste, die das entsprechende Sonderzeichen enthält. Bei einem französischen e mit Accent z.B. erst die Alternate-Taste, und dann „e". Man kann aber statt des Buchstabens auch den Character Code eingeben. Entsprechend verfährt man dann bei der Anpassung an den Drucker. Hier sind die Codes im Printer-Manual zu finden. Für diese Anpassung erscheint dann ein bestimmter Dialogkasten für die Drucker-Kontroll-Sequenzen. Die Handhabung ist also äußerst einfach und benutzerfreundlich.

Die Leistungsmerkmale des Programms:

Maximale Länge eines Dokuments: 1800 Zeilen oder 32.700 Zeichen (etwa 8 Seiten in einzeiliger Druckweise). Dabei gilt der zuerst erreichte Wert.

Maximale Länge eines zu versetzenden Blocks: 1800 Zeilen oder 32.000 Zeichen (etwa 8 einzeilig beschriebene Seiten) Dabei gilt der zuerst erreichte Wert.

Höchste Anzahl der Farbwechsel in einem Dokument: 100 Farbwechsel (Blockanfang und -ende als je einen Farbwechsel gezählt) oder 50 Blöcke mit farbigem Text oder Hintergrund pro Dokument.

Insgesamt ist dieses Programm recht gut gestaltet. Es ist benutzerfreundlich und auch für Anfänger zu empfehlen. Allerdings ist es besser, dieses Programm nur zu verwenden, wenn man einen sehr guten Farbmonitor besitzt. Wenn der Bildschirm von minderer Qualität ist, kann ich mir ein Arbeiten mit diesem Programm über einen längeren Zeitraum nicht vorstellen.

Als ich mir die Anleitung durchlas, fand ich folgende kurze Anmerkung am Anfang:
„Color Writer funktioniert nicht auf Systemen, bei denen TOS von der Diskette geladen wird, da in diesem Fall der nach dem Laden von TOS verbleibende Speicherplatz nicht ausreicht. Wir schlagen vor, daß Sie sich sobald wie möglich an Ihren Händler wenden, um TOS im ROM zu erhalten. Die Installierungskosten sind minimal, aber die Vorteile beträchtlich."

Alles ganz schön und gut. Nur habe ich diese Mitteilung noch nicht mal andeutungsweise auf der Verpackung des Programms entdeckt. Die Benutzer, die dieses Programm gekauft haben, ohne dies zu wissen, müssen sich reingelegt fühlen. Man sollte doch an alle Softwarefirmen appellieren, Hinweise solcher Art auch auf die Verpackungen und gut erkennbar zu drucken! *J.B.*

Positiv: Hohe Benutzerfreundlichkeit, einfache Verwendung der Sonderzeichen, einfache Anpassung an den Drucker, Übersichtlichkeit durch Farben, gute Benutzeranleitung
Negativ: Das Programm läuft nur mit Farbmonitor, Augenschmerzen bei längerer Bearbeitungszeit.

Sensation: Programmieren in Deutsch!

Programm: Deutsches Pascal, **System:** MS-DOS, **Preis:** ca. 249 DM, **Hersteller:** BCI Bentien Consulting International, Santa Monica, USA, **Bezugsquelle:** Dirk Benthien, Oldenburger Str. 26, 2433 Grömitz/ Ostsee.

Wer hat sich nicht schon mal eine Programmiersprache gewünscht, die wirklich Deutsch versteht. Dieser Traum ist nun Wirklichkeit geworden. Ausgerechnet ein Amerikaner hatte die Idee, einen Pascal-Compiler zu entwickeln, welcher deutsche Befehlswörter versteht. Worte wie BEGIN, END oder WRITE nennen sich nun ANFANG, ENDE und SCHREIBE. Tatsächlich ist es so, daß die Übersichtlichkeit durch die deutschen Befehlsworte im Zusammenhang mit deutschen Variablenbezeichnungen stark erhöht wird. Zumindest für den Einsteiger dürfte **DEUTSCHES PASCAL** eine echte Altenative zu anderen Programmiersprachen darstellen. Für den erfahreneren Pascal-Programmierer ist es jedoch nach meiner Meinung unsinnig, auf eine deutsche Variante umzusteigen. Dies ist jedoch auch nicht notwendig, denn der Compiler versteht neben dem deutschem Wortschatz auch die genormten englischen Bezeichnungen. Sogar ein Mischen von deutschen und englischen Befehlswörtern innerhalb einer Zeile oder Anweisung ist möglich und wird ausgeführt. Daß bei der Verwendung von deutschen Befehlswörtern die Kompatiblität zu anderen Compilern verloren geht, ist leider ein negatives Merkmal dieser Version. Aber auch dem Programmierer des englischen Pascal bietet der Compiler durchaus einige Vorzüge. So erzeugt der Compiler im Gegensatz zu *Turbo-Pascal* eine echte linkfähige Objektdatei. Leider wird kein LINKER mitgeliefert, so daß man sich mit dem Standard - Microsoft - Linker, welcher oft auf der MS-DOS Diskette zu finden ist, behelfen muß. Mehrere Librarys mit Integer-Arithmetik, Gleitkomma-Arithmetik, BCD-Arithmetik und schließlich eine 8087-Library werden allerdings mitgeliefert. Auch ein Editor, welcher mit der *Turbo-Editor Toolbox* von Borland erstellt wurde, ist auf den beiden Disketten zu finden. TURBO - PASCAL - Programmierer werden sich freuen, denn die Funktionen des Editors sind weitgehend mit dem Turbo-Editor identisch, wenn auch einige Kommandos vermißt werden.

Beim Befehlssatz vom DEUTSCHEN PASCAL hält man sich eng an den Standard, der von Jensen und With definiert wurde. Zwar enthält auch dieser Compiler zahlreiche Erweiterungen, jedoch Grafik- oder String-Befehle sucht man vergebens. Für den Compiler spricht ein recht schneller Compiliervorgang sowie gute Ausführungszeiten der erstellten Programme. Da eine Benutzeroberfläche wie bei *Turbo Pascal* fehlt, läßt sich das Compilieren und Linken über mitgelieferte Stapeldateien automatisieren. Beim Compilieren einiger Demos zeigte sich jedoch, daß oft trotz eines Linkers relativ lange EXE-Files erstellt werden. Alles in allem bringt auch der deutsche Pascal-Compiler nur wenig Vorteile für den professionellen Programmierer. Lediglich die Eigenschaft, daß Programme in Form von Modulen entwickelt werden können und sich später zu einem Gesamtprogramm zusammenlinken lassen, macht diesen Compiler so interessant. *E. Reif*

Positiv: Linkfähige Opjektfiles werden erstellt; Standard Pascal mit Erweiterungen; Turbo-Pascal-kompatibler Editor wird mitgeliefert; zahlreiche Bibliotheken verwendbar; wahlweise deutsche und englische Befehlswörter.

Negativ: Linker wird nicht mitgeliefert.

ST-Datenbank von Robtek

Programm: DB-CALC, **System:** Atari ST, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Robtek Limited, **Bezugsquelle:** Fachhandel.

DB CALC ist eine Datenbank für die Atari ST-Computersyteme. Mit diesem Programm kann man alle möglichen Arten von Daten erfassen, verarbeiten, speichern und in einem formatierten Text ausgeben lassen. Nach dem Einladen des Programms verbleiben inklusive der Standard-Desk-Accessories im ATARI ST+ noch ca. 300 Kbyte zur freien Verfügung. Dieser Speicherplatz reicht für etwa 40000 Datensätze.

Text editieren

Mit dieser Option kann man das Datenfeld (auf dem Platz für 200 Zeichen ist) editieren. Die einzelnen Positionen im Datenfeld kann man entweder über die Cursorsteuerung (Pfeiltasten) oder direkt über die Maus ansteuern. Natürlich weist dieses Programm auch alle Fähigkeiten auf, die eine Datenverwaltung einfach haben muß. So kann man nach der Eingabe der Daten selbige beliebig oft aufrufen, anzeigen lassen, suchen oder auswählen, sortieren oder ausgeben lassen (z.B. bei Adressen, wo die Wohnorte nach der Postleitzahl sortiert werden). Daß man auch die Möglichkeit hat, die Daten auf Diskette zu abzuspeichern und sie wieder in den Speicher zu laden, braucht wohl nicht weiter erwähnt zu werden.
Was dieses Programm von den anderen Programmen unterscheidet, ist die Tatsache, daß dem Benutzer sehr viele mathematische Operatoren (z.B. %) und mathematische Funktionen zur Verfügung stehen. Für denjenigen, der solche Funktionen bei seiner Datenverwaltung gebrauchen kann, wäre dann dieses Programm sicherlich besser geeignet als viele andere, die diese Optionen nicht haben. Ansonsten unterscheidet sich das Programm DB CALC von **ROBTEK** nur wenig von den anderen gleichartigen Programmen. Bleibt noch zu erwähnen, daß die ST-Computergeneration von Programmen dieser Art geradezu überschüttet wird. Man kann also sagen, es besteht eine sehr harte Konkurrenz.
Dieses hier getestete Programm gehört auf jeden Fall zum guten Durchschnitt. *J.B.*

Positiv: Gute Benutzerfreundlichkeit, sehr gute Anleitung, gute Kapazitäten, gute Variationsmöglichkeiten
Negativ: –

ATARI
DB CALC
Für benutzung mit
520 ST, 520 ST PLUS, 260 ST & 1040 ST
Robtek

Die Textverarbeitung der Superlative!

Programm: Arnor Prowort, **System:** Schneider CPC 6128, Joyce, **Preis:** ca. 250 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** Arnor Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.

Die Firma **ARNOR,** die durch Programme wie *MAXAM* und *ARNOR C* bei den Schneider-Usern bekannt sein dürfte, schickt dieser Tage ihr neuestes Produkt ins Software-Rennen: **PROWORT.** Bei PROWORT handelt es sich um eines der umfangreichsten Textprogramme für 8-Bit-Systeme. Zusätzlich wurden noch eine Mail-Merge-Routine sowie ein Programmteil zur Rechtschreibkontrolle, welcher ein sehr großes Wörterbuch mit ca. 43000 Wörtern enthällt, implementiert. Der Texteditor selbst ist praktisch eine Weiterentwicklung des bei den anderen ARNOR-Produkten verwendeten Editors, so daß eine eventuelle Umgewöhnung entfällt. Die wählbaren Optionen sind derartig umfangreich, daß man allein mit der Aufzählung der Möglichkeiten ein kleines Buch füllen könnte. Daher werde ich mich auf die wichtigsten Funktionen beschränken. Das Anleitungsbuch, welches übrigens, genau wie das Programm selbst, ins Deutsche übersetzt wurde, ist sehr ausführlich und umfassend. Der Benutzer wird durch viele Beispiele einfach in die Handhabung des Programms eingeführt. Dies ist ein Tatbestand, den beileibe nicht alle Textprogramme, besonders nicht die für die CPC-Rechner, erfüllen. Wie bereits weiter oben erwähnt, ist der Editor mit denen der anderen ARNOR-Produkte identisch, nur daß dieser bei PROWORT eben viel mehr Befehle kennt. Auch dieser Editor verfügt über die sogenannte „Komandoebene", in der die Befehle verwendet werden, die nicht unmittelbar mit dem Schreiben des Textes zu tun haben oder nicht mit Hilfe der Control-Taste eingegeben werden können. Aus allen Menüpunkten kann durch Drücken der ESC-Taste ausgestiegen werden, so daß das Betätigen einer falschen Taste nicht gleich eine Katastrophe bedeutet. PROWORT beherrscht auch Befehle, die einen unterschiedlichen Satz des Textes ermöglichen. Direkt nach dem Laden befindet man sich im Blocksatz-Mode. Das bedeutet, daß die Zeilen solange mit Leerzeichen aufgefüllt werden, bis ein gleichmäßiger, rechter Rand entsteht. Ebenfalls können Texte oder auch einzelne Sätze zentriert werden, oder auch nachträglich wieder in den „Flattersatz" umgesetzt werden. „Flattersatz" bedeutet, daß der Text linksbündig, ohne rechten Rand, ausgegeben wird. Leider beherrscht PROWORT kein Word-Wrapping, was wahrscheinlich daran liegt, daß es sich bei dem Programm um eine Übersetzung aus dem Englischen handelt. Das Wörterbuch und der Programmteil zur Textkorrektur verdienen besondere Beachtung. Wie bereits gesagt, beeinhaltet das Wörterbuch ca. 43000 Worte, und es kann noch fast beliebig erweitert werden. Die Wörterbuch-Diskette ist trotz der immensen Wortmenge nämlich nur zu 74% belegt. Trotzdem geht das Korrigieren sehr schnell vonstatten. Ein Wort, das der Rechner nicht kennt oder das fehlerhaft geschrieben wurde, kann auf unterschiedliche Weise behandelt werden. Der Fehler kann ignoriert werden; in diesem Fall passiert nichts. Man kann den Fehler korrigieren, wobei man die Möglichkeit hat, alle diese Wörter im Text auf einmal zu korrigieren. Zusätzlich kann das Wort bei dieser Prozedur mit ins Wörterbuch aufgenommen werden. Die vierte Möglichkeit ist zugleich auch die interessanteste. Man kann nämlich dem Rechner Vorschläge für dieses Wort geben lassen. Im Test tippte ich beispielsweiße einen Text in Dialekt ein, in dem das Wort „ne" vorkam. Als Wortvorschlag lieferte das Programm „nie", da es wahrscheinlich annahm, daß ein Buchstabe vergessen wurde. Diese Möglichkeit ist natürlich sehr gut geeignet, wenn man mit der Rechtschreibung nicht sehr sicher ist. PROWORT kennt sämtliche Funktionen, die man von einer professionellen Textverarbeitung erwartet. Einige wenige Mankos sind: das fehlende Word-Wrapping und das etwas langsame Scrolling. Ansonsten kann man dieses Programm nur empfehlen.

Ottfried Schmidt

Positiv: Sehr hohes Tempo bei den Textformatier-Funktionen; einfache Handhabung; Mail-Merge implementiert; umfangreiches Wörterbuch; schnelle Text-Block-Operationen.
Negativ: Kein Word-Wrapping; langsames Scrolling; relativ lange Nachladezeiten bei einigen Funktionen.

Arnor C macht

Programm: ARNOR C, **System:** CPC 6128/ Schneider Joyce (unter CP/M Plus), **Preis:** ca. 250 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** Arnor LTD Deutschland, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76, Tel.: 040/ 224942

Nachdem die Programmiersprache C in den letzten Monaten bereits die Programmierer größerer Systeme wie Amiga, Atari ST oder PC begeisterte, beginnt sich diese Sprache jetzt auch auf den kleineren Computersystemen zu etablieren. Für die Besitzer der „größeren" Computermodelle werden schon seit geraumer Zeit zahlreiche C-Compiler mit unterschiedlichem Komfort angeboten. Die Besitzer von Homecomputern wie Schneider, C64 oder ATARI XL hatten bislang nur wenig Auswahl.

Seit kurzem wird dieser Mangel zumindest bei den Modellen Schneider CPC 6128 sowie dem Joyce etwas ausgeglichen. Die relativ junge Firma **ARNOR** bietet den Programmiersüchtigen neben verschiedenen Programmiersprachen und Assemblern nun mit **ARNOR C** auch einen C-Compiler an.

Der ARNOR C-Compiler arbeitet unter dem Betriebssystem CPM/Plus und kann deshalb auf unterschiedlichen Systemen wie dem CPC oder Joyce gleichermaßen genutzt werden. Theoretisch müßte sich der Compiler auch auf anderen Rechnern unter diesem Betriebssystem nutzen lassen. Leider hatten wir jedoch nicht die Möglichkeit, diesen Gedankengang weiter zu verfolgen.

Neben einer beidseitig bespielten Diskette gehört zum Lieferumfang eine umfangreiche Dokumentation in Form eines Ringordners. Bisher ist diese Dokumentation nur in Englisch erhältlich, nach unseren Informationen wird jedoch daran gedacht, den Compiler in Kürze mit einer deutschen Anleitung auszuliefern.

Neben dem eigentlichen Compiler besteht das Programmpa-

Spiele-Werkstatt für den C16/Plus 4

Programm: Games Creator, **System:** C16/Plus 4, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Tynesoft Computer Software, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, **Bezugsquelle:** R. Lindenschmidt, Schulstrasse 2, Postfach 1328, 4972 Loehne 2, Tel. 05732/72849

Wer hat sich nicht schon immer mal gewünscht, selbst ein Action Spiel mit fantastischen Grafikeffekten und animierten Gestalten zu entwickeln. Der C16-bzw. Plus 4-Besitzer kam hier leider fast immer etwas zu kurz. Obwohl das Basic dieses Computers nicht unbedingt als schlecht zu bezeichnen ist, fehlen doch die sogenannten Spritebefehle. Dies ist eigentlich nicht verwunderlich, denn die Hardware des Computers erlaubt keine richtigen Sprites sondern lediglich sogenannte Shapes. Da Shapes eine Art Software-emulierte Sprites darstellen, arbeiten diese entsprechend schnell, insbesondere die implementierten Shape-Befehle demonstrieren dies vorzüglich.

Eine Lösung wäre das Programmieren direkt in Maschinensprache. Da dies jedoch nicht jedermanns Sache ist, gibt es jetzt den **GAMES CREATOR.** Diese Bezeichnung ist zumindest bei unserer getesteten Version nicht ganz zutreffend, denn es handelt sich hier einfach um eine Basicerweiterung mit ca. 30 neuen Befehlen.

Der GAMES CREATOR besteht aus einer Version für den C16 und einer speziellen Version für den Plus 4. Neun kleine Demoprogramme demonstrieren die umfangreichen Möglichkeiten der Erweiterung.

Nachdem man die Befehlserweiterung aktiviert hat, sind beim C16 noch 6131 Bytes und beim Plus 4 noch 30461 Bytes frei. Daß man mit 6131 Bytes keine großen Action-Programme mehr programmieren kann, ist wohl jedem klar, allerdings ist es bemerkenswert, welche neuen Möglichkeiten sich mit dem neuen Befehlssatz ergeben. Obwohl die mitgelieferten Demoprogramme kaum länger als 25 Zeilen sind, überraschen diese durch fantastische Effekte. Neben Scrolling, Windowtechnik, Animation, verschiedenen Schriftarten wird sogar der berühmte Bouncing Ball, bekannt durch Amiga und ST, auf dem Bildschirm demonstriert.

Schaut man sich die einzelnen Listings der Demoprogramme etwas genauer an, so wird sich der ein oder andere fragen, wo die neuen Befehle stecken, denn außer einem neuen Befehl mit der Bezeichnung UTILITY sind keine anderen Erweiterungen zu entdecken.

Die Lösung ist ganz einfach. Die Befehlserweiterung erweitert das Basic tatsächlich nur um den UTILITY-Befehl, der erste Parameter sorgt dafür, daß die einzelnen Befehle unterschieden werden. Diese Methode ist zwar relativ einfach zu verstehen und auch anzuwenden, läßt jedoch das Listing nicht gerade übersichtlich erscheinen. Die nachfolgende Tabelle gibt einen kurzen Überblick der grundlegenden Erweiterungsbefehle:

Neue Fillbefehle mit Unterscheidung von Vorder- und Hintergrund
Multicolormodus ein-/ausschalten
Extendedcolormodus ein-/ausschalten
Farben austauschen
Invertieren
Scrollbefehle für mehrere Richtungen
Kopierbefehle für Bildschirmausschnitte
Bildschirmumschaltung (mehrere Bildschirmseiten)
Load/Save Bildschirm
Zahlreiche Windowbefehle
Titelschrift unzerstörbar auf Bildschirm setzen
Sprite einschalten (SHAPE)
Sprite bewegen (SHAPE)
Zeichensatz umkopieren/abspeichern/laden
Verschiedene Schriftgrößen

Rotieren von Buchstaben und Grafikzeichen

Besonders zu erwähnen ist, daß die eingebauten Shape-Routinen sehr schnell arbeiten und den Hintergrund nicht überschreiben.

Alles in allem ist der sogenannte GAMES CREATOR, zumindest auf dem Plus 4 hervorragend dafür geeignet, grafisch ansprechende Spiele zu entwickeln. Allerdings setzt dieses Tool voraus, daß der Anwender umfangreiche Kenntnisse der Programmiersprache Basic besitzt, da er auch mit diesem Tool nicht um das kreative Programmieren herumkommt. Wer auf dem C16 mit diesem Tool arbeiten möchte, dem sei dringend eine 64k-Erweiterung empfohlen.

Frank Brall

Positiv: Zahlreiche neue Befehle; Schnelle Shaperoutinen mit Unterscheidung von Vorder- und Hintergrund; Relativ günstiger Preis
Negativ: Keine eigenen Befehlsbezeichnungen; Beim C16 nur noch wenig Speicherplatz frei (ca. 6k)

Dampf!

ket aus einem LINKER, einem FULL-Screen-Editor sowie zahlreichen Utilities und Demoprogrammen.

Obwohl der Compiler durchaus auch mit einem Laufwerk zu betreiben ist, dürfte für professionelles oder regelmäßiges Programmieren ein Zweitlaufwerk zu empfehlen sein. Die Handhabung geht zumindest beim Nutzen von zwei Laufwerken relativ einfach vonstatten, da eine Diskette den Linker und den Compiler, die zweite Diskette den Editor sowie die erstellten C-Source-Texte enthalten kann. Beim späteren Compilieren sucht sich das System automatisch die richtigen Programme heraus, egal auf welcher der Disketten sie zu finden sind.

Bevor wir jedoch zum Compilieren kommen, noch ein Wort zum Editor. Bei diesem Full-Screen-Editor handelt es sich um das gleiche Programm, welches schon beim Assembler MAXAM II mitgeliefert wird. Dies bedeutet, daß durch die Taste ESC zwischen einer bildschirmorientierten Eingabe oder einem sogenannten Kommando-Modus umgeschaltet werden kann. Scrolling, Einfügemodus, Blockoperationen und vieles mehr sind Standard dieses hervorragend gelungenen Editors. Lediglich das automatische Einrücken beim strukturierten Programmieren wird von dem an TURBO-PASCAL gewöhnten Programmierer vermißt.

Im Kommando-Modus lassen sich Programme direkt vom Editor aus compilieren, linken und sogar ausführen, ohne daß der Editor verlassen wird oder der editierte Text verloren geht. Der gesamte Compiliervorgang bis zum Start des erstellten Programmes läßt sich durch eine einzige Anweisung aufrufen. Selbstverständlich ist es auch möglich, den Linker- oder Compilervorgang getrennt aufzurufen, was unter Umständen notwendig ist. ARNOR C erlaubt zwischen verschiedenen Libraries zu wählen, um einen möglichst kompakten und effizienten Code zu erzeugen. Auch das Binden mehrerer Objektfiles zu einem einzigen Programm ist kein Problem.

Erzeugt werden vom Compiler bzw. Linker ein sogenanntes Link-File sowie ein Executable Object File. Ein echtes COM-File, welches unter CP/M arbeitet, läßt sich leider mit ARNOR C nicht erzeugen. Dies bedeutet: Compilierte C-Programme lassen sich nur im Zusammenhang mit einer mitgelieferten RUNTIME aktivieren. Diese RUNTIME kann sowohl vom Editor als auch von CP/M aus gleichermaßen aufgerufen werden.

Beim eigentlichen Befehlssatz erfüllt ARNOR C erfreulicher Weise den Standard-Wortschatz wie er von Kerninghan/Ritchie definiert wurde. Auch die mitgelieferten Standardbibliotheken entsprechen weitgehend der Norm, so daß sich entwickelte Programme ohne Probleme auf andere Rechner übertragen lassen.

Alles in allem eignet sich der ARNOR C Compiler besonders dafür, erste Erfahrungen in dieser interessanten Programmiersprache zu machen. Auch die Tatsache, daß dieser Compiler sich eng an die Standard-Definition von C hält und die Compilierung vom Editor aus gestartet werden kann, dürfte dem Interpreter-gewöhnten Programmierer entgegenkommen.

Frank Brall

Positiv: Standard-Sprachumfang nach K&R; leistungsstarker Full-Screen-Editor; Compiler-Aufruf vom Editor möglich; Kompakter, schneller Code wird erzeugt; Floating-Point-Arithmetik.
Negativ: Programme arbeiten nur mit RUNTIME zusammen.

Auch der kleine Atari kann's!

Programm: Filemanager, **System:** Atari 800XL, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Synapse Software, Berkley, California, USA, **Bezugsquelle:** u.a. Compy-Shop Software, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel. 0208/497169.

Dateiverwaltung bzw. Datenverwaltungsprogramme sind zwar keine Neuheit auf dem Markt, trotzdem werden solche Programme immer wieder benötigt. Gerade auf den sogenannten kleinen Atari-Rechnern, wo Spiele vorherrschend sind, muß man oft vergebens nach einem nützlichen Dateiverwaltungsprogramm suchen. **FILEMANAGER** von **SYNAPSE** ist nun eines der Programme, die diese Lücke schließen sollen. Dieses Programm wird auf einer Diskette mit einer deutschen Anleitung geliefert. Kassettenbenutzer müssen also auf dieses Programm verzichten, was angesichts der enorm unsicheren Datasette keinen Verlust bedeutet.

FILEMANAGER besteht aus fünf Menüs, aus denen die gewünschte Betriebsart ausgewählt werden kann. Die Menüs sind so aufgebaut, daß verwandte und/oder zusammenhängende Operationen zu Gruppen zusammengefaßt werden. Folgende Menüs werden von FILEMANAGER zur Verfügung gestellt:

Hauptmenü
Dieses Menü erscheint nach dem Starten von FILEMANAGER. Es dient zur Auswahl der zu bearbeitenden Datei.

Datenmenü
Hier können Daten eingegeben, abgerufen oder verändert werden.

Formatmenü
In diesem Menü wird die Form bzw. die Art eines Datensatzes festgelegt. Durch die freie Wahl der Eingabemaske erlaubt das Programm eine große Zahl von Anwendungen.

Hilfsmenü
Dieses Menü dient dem Anwender lediglich als Hilfe. Hier können Disketten-Files kopiert, gelöscht oder ganze Dateien übertragen werden.

Initialmenü
Dieses Menü dient zum Initialisieren von Daten bzw. Datensätzen.

Die Bedienung des Programmes fiel mir im Test allerdings trotz des recht umfangreichen Handbuches eher negativ auf. Erst über mehrere Menüwechsel gelang es mir schließlich, ein entsprechendes Datenformular zu erstellen und somit die Grundvorraussetzung für das spätere Verwalten der Daten zu schaffen. Auch möchte ich an dieser Stelle nicht verschweigen, daß mir das Programm durch eine kleine Fehlbedienung im Maskeneditor gleich völlig abstürzte. Von Bedienungsfreundlichkeit hat der Autor offensichtlich noch nichts gehört. Bei der Gestaltung der Maske zeigte sich das Programm allerdings relativ flexibel. So lassen sich beispielsweise Eingabefelder alphabetisch, numerisch, als Währungsfeld, Wiederholung, Berechnung oder berechnetes Währungsfeld kennzeichnen. Damit ist zumindest dafür gesorgt, daß das Programm beim späteren Eingeben bzw. Editieren von Datensätzen relativ sicher auf Eingabefehler reagieren kann.

Um später auf abgespeicherte Datensätze möglichst schnell zugreifen zu können, erlaubt das Programm maximal drei Indexfelder. Eine entsprechende Index-Datei wird automatisch vom Programm erstellt. Beim Eingeben kennzeichnet eine Linie den entsprechenden Bereich des Eingabefeldes. Mit der RETURN- bzw. den Cursortasten kann man beliebig in den Feldern vor- und zurückspringen. Durch das Betätigen der OPTION-Taste können vorher definierte Kalkulationsfelder durchrechnet und anschließend das Ergebnis dargestellt werden. Neben den Standard-Operationen eines Dateiprogrammes bietet FILEMANAGER auch die sogenannten Listen. Über solche Listen, welche ebenfals frei definiert werden können, lassen sich Datensätze beliebig zusammengestellt auf einem Drucker oder Bildschirm ausgeben. Damit wäre es beispielsweise möglich, eine Liste aller Telefonnummern ausgeben zu lassen, ohne die anderen Daten ausdrucken zu müssen. Auch Aufkleber oder ähnliches lassen sich auf diese Weise mit entsprechenden Daten bedrucken. Alles in allem bietet FILEMANAGER eigentlich alles, was man von einem Dateiverwaltungsprogramm erwartet. Lediglich die Bedienung hätte zumindest beim Erstellen einer ersten Anwendung etwas besser ausfallen können.

Frank Brall

Positiv: Eingebauter Maskengenerator; Menü unterstützt; drei Indexfelder möglich; verschiedene Feldarten definierbar; Berechnungen möglich.
Negativ: Menütechnik verwirrt anfangs.

Es „freezed" mal wieder ...

Programm: Freeze Frame Lazer, **System:** C-64, C-128, C-128 D, **Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Evesham Microsoft, England, **Bezugsquelle:** u.a. Computershop München,

Bei **FREEZE FRAME LAZER** von **EVESHAM MICROSOFT** handelt es sich um eine verbesserte Version des Freeze Frame MK 4. Bei der neuen Version wurde lediglich ein Fast Loader eingebaut, der es erlaubt, zwanzig mal schneller als normal zu laden. Dabei muß beachtet werden, daß das entsprechende Programm erst einmal umkopiert werden muß. Dazu geht man in das Freeze Frame Lazer Menü und drückt „X". Dann legt man die Diskette mit dem Programm, das man umkopieren möchte, in das Laufwerk und drückt „RETURN". Nun wählt man das Programm mit „Y" aus, und schon wird das Programm auf eine andere Diskette umkopiert. Die Programme, die man mit diesem Modul umkopiert hat, lassen sich nur mit eingestecktem Modul auch wieder laden. Auch ein Resetschalter wurde mit eingebaut und ist gut vom „Freeze"-Knopf getrennt.
Angemerkt sei noch, daß weder auf der Verpackung noch in der Anleitung steht, daß man von Kassette auf Diskette überspielen kann. Es geht aber sehr einfach, denn man muß nur das zu „freezende" Programm einladen und dann den linken roten Knopf drücken, um zwischen den einzelnen Optionen wählen zu können.
Fazit: Wer Wert auf einen sehr schnellen Fast Loader legt, sollte diese Version der „einfachen" vorziehen. *P. Reif*

Positiv: Sehr schnelles Laden möglich; eingebauter Resetschalter; einfach zu bedienen.
Negativ: Umkopierte Programme lassen sich nur mit dem Modul laden; ca. 10 DM teuerer als Freeze Frame MK 4.

Basic für Anspruchsvolle

Programm: IRQ-Basic, **System:** C64, **Preis:** ca. 39 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** Multisoft, R.Scheitza, Holsterhauserstr. 331, 4690 Herne 1.

Seitdem es Computer gibt, gibt es auch sogenannte Befehlserweiterungen. Gerade bei der Programmiersprache BASIC, die in der Urversion keine eigenen Funktionen und Prozeduren erlaubt, sind Befehlserweiterungen oft unentbehrlich. Da der Commodore 64 mit einem recht mageren Standard-BASIC ausgestattet wurde, welches keine Sound-oder Grafikfähigkeiten besitzt, bieten hier bereits zahlreiche Hersteller eine Befehlserweiterung an. Bereits wenige Wochen nachdem der C64 in den Markt eingeführt wurde, existierten schon die ersten Befehlserweiterungen, nämlich *SIMONS BASIC.* Danach folgte eine lange Liste weiterer Produkte bis hin zum **IRQ-BASIC.** Der Nachteil dieser Befehlserweiterungen ist der, daß diese untereinander nicht kompatibel sind und sich somit keine Programme untereinander austauschen lassen. Auch IRQ-BASIC macht hier keine Ausnahme, im Gegenteil, der Programmierer ließ sich bei der Bennenung seiner Befehle viele neue Bezeichnungen einfallen. Der Vorteil von IRQ-BASIC ist jedoch, daß neben der eigentlichen BASIC-Erweiterung eine sogenannte RUNTIME mitgeliefert wird. Diese RUNTIME darf nach Aussagen des Herstellers mit allen eigenen Basic-Entwicklungen weitergegeben, ja sogar verkauft werden. Auf diese Weise lassen sich also lauffähige Programme austauschen, ohne daß alle Benutzer selbst IRQ-BASIC besitzen müssen. Die einzelnen Befehle von IRQ-BASIC wurden, wie der Name schon sagt, speziell auf den Interrupt des C64 zugeschnitten. Auf diese Weise ergeben sich unter Basic Eigenschaften, wie man Sie mit dem Wort MULTITASKING umschreiben könnte. Also einfach gesagt, mehrere Dinge können scheinbar gleichzeitig ausgeführt werden. Da der C64 nun mal ein typischer Homecomputer mit Sound und Grafikeigenschaften ist, werden vor allem diese Eigenschaften unterstützt. Im Klartext bedeutet das, daß mehrere Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm bewegt werden können, obwohl das eigentliche BASIC-Programm gerade in einer Endlosschleife hängt. Selbstverständlich läßt sich das Ganze auch noch durch ein Musikstück untermalen, ohne daß das Basic-Programm dadurch belastet werden muß. Ein Softscrolling treibt die Möglichkeiten der Interrupt-Routinen schließlich auf die Spitze.

Die einzelnen Befehle unterteilen sich im Wesentlichen in folgende Gruppen:

Toolkitbefehle:
HELP/DIR/OLD/DEL/AUTO/PAUSE/TIME/GOTO/GOSUB/RESTORE/BEEP

Soundbefehle:
VOL/WAVE/PULS/ENVELOPE/FRQ/FILTER/PLAY

Grafikbefehle:
COLOR/PLACE/TEXT/SWITCH/SCROLL/

Hiresbefehle:
HIRES/LOWRES/CLEAR/PLOT/LINE/REC/FILL/TEST/CIRCLE/WRITE/DRAW/SPLIT/GSAVE/HARDCOPY

Spritebefehle:
DESIGN/CREATE/SPRITE/SET/SIZE/TURN/SCOPY/CHANGE/MOVE

Zeichensatzprogrammierung:
DESIGN/CHAR/MEM/MULTI/ZCOPY

IRQ-Basic Befehle:
CRASH/RETURN C/RETURN B/BASIRQ

Da die meisten Befehlsbezeichnungen schon aus vielen anderen Erweiterungen bekannt sein dürften, möchte ich hier nur einige Besonderheiten von IRQ-Basic hervorheben. Einer der interessantesten Befehle dürfte der Befehl CRASH darstellen. Dieser Befehl veranlaßt den Basic-Interpreter, nach einer Sprite-Kollision ein bestimmtes Basic-Unterprogramm anzuspringen. Der Befehl BASICQ veranlaßt den Basic-Interpreter ein bestimmtes Unterprogramm in einem wählbaren Zeitabstand anzuspringen. Durch den Befehl RETURN B oder C wird das Unterprogramm wieder verlassen und somit das Basic-Programm an der alten Stelle fortgesetzt. Ähnliche Befehle sind übrigens bei den modernen Systemen MSX und Schneider CPC wiederzufinden.

Ebenfalls interessant ist der Befehl PLAY, welcher dem Programmierer die Möglichkeit gibt, Musikstücke interruptgesteuert abzuspielen. Um alle diese Fähigkeiten von IRQ-BASIC voll ausnützen zu können, werden neben Basic-Erweiterung und RUNTIME auch ein Zeichsatzgenerator, Mal- und Zeichenprogramm, Sound-und Synthesizerprogramm sowie zahlreiche Demoprogramme mitgeliefert. Abschließend läßt sich sagen, daß IRQ-BASIC im Hinblick auf ältere Erweiterungen nicht unbedingt als bahnbrechende Neuerung bezeichnet werden kann. Jedoch ist das Programm durch seine zahlreichen Interrupt-Möglichkeiten sowie den zahlreichen Zusatzprogrammen eine Alternative zu teureren Basic-Erweiterungen. Insbesondere die mitgelieferte RUNTIME-Bibiliothek dürfte für viele interessant sein.

Frank Brall

Positiv: Gutes Preis/Leistungsverhältnis; umfangreiche Unterstützung durch Interrupt; mitgelieferte RUNTIME-Bibiliothek; umfangreiche deutsche Anleitung.
Negativ: Wird nicht auf Modul geliefert; sehr lange RUNTIME (16k); Geschwindigkeitseinbußen durch IRQ-Routinen.

Ziemlich schnell

Programm: Star-Writer PC, **System:** IBM PC, XT und AT mit mind. 256 KB und 20 MB Festplatte, **Preis:** ca. 400 DM, **Hersteller:** Star Division Lüneburg, **Bezugsquelle:** u.a. K&R Computershop, Friedrich-Wilhelmstr., 3440 Eschwege.

Mit der Schneider CPC Serie ist die Firma **STAR DIVISION** bekannt geworden. Diese Firma hat in den letzten Monaten ein Programm namens Star Writer PC auf den Markt gebracht. Der Name des Programms mag vielen Computerinteressierten noch in Erinnerung sein. Ich kann Ihnen aber versichern, mit **STAR WRITER PC** hat die Firma Star Division ein völlig neues Konzept verfolgt.

Außer der Textverarbeitung stehen dem Anwender ein Grafikprogramm, eine Adreßverwaltung und ein DFÜ-Set zur Verfügung. Die Firma hat ein Programm geschaffen, welches in Ausstattung und Leistung auch gehobenen Ansprüchen genügt. Star Writer wird in einem schwarzen, mehr als 200 Seiten umfassenden Handbuch geliefert. Auf einen Kopierschutz wurde glücklicherweise verzichtet, weil dieser die Arbeit mit der Textverarbeitung nur unötig erschweren würde.

Die Adreßverwaltung ist einfach zu erlernen, aber dennoch sehr leistungsfähig. Wenn man das Programm zur Serienbrieferstellung verwendet, arbeiten Textverarbeitung und Adreßverwaltung erstaunlich gut zusammen. Der DFÜ-Teil ist zwar sinnvoll, wird aber von den meisten Anwendern wahrscheinlich nicht unbedingt benötigt. Das Grafikpaket rundet den Gesamteindruck von Star Writer ab. Hier können sinnvollerweise Grafiken in Texte eingebunden werden.

Zur Textverarbeitung:
Bei der Textverarbeitung merkt man, daß Star Division einem konservativen Prinzip nachgeht. Das Stichwort heißt hier „Wordstarkompatibel". Der Anwender kann in der Textverarbeitung zwischen zwei verschieden Möglichkeiten wählen. Erstens hat man die Möglichkeit, über Kontrollcodes in altgewohnter Weise den Text zu formatieren. Die zweite, etwas komfortablere und für den Anfänger leichtere Möglichkeit ist, über die Menüführung die verschiedenen Schriftarten aufzurufen. In diesem Programm wurde großer Wert auf Geschwindigkeit gelegt, und dies macht sich auch stark bemerkbar. Der altbekannte und gutbewährte Turboeditor ist kaum schneller. In der Textverarbeitung selbst hat man noch die Möglichkeit, einen Taschenrechner, ein Disketteninhaltsverzeichnis oder eine Löschfunktion aufzurufen. Außerdem können sieben verschiedene Fenster für Texte geöffnet werden.

Druckeranpassung:
Dies ist mit der wichtigste Punkt in der Textverarbeitung, denn die ganze Textverarbeitung hat keinen Sinn, wenn man das, was auf dem Bildschirm steht, nicht auf den Drucker bringen kann. Hier wurde von der Firma Star Division gute Arbeit geleistet. Es stehen mehr als 50 verschiedene Anpassungen für den Drucker zur Verfügung, und davon können drei frei gewählt werden.

Fazit: Star Writer ist für Profis und Anfänger ein gutes Programm. Nicht zuetzt wegen der verschieden Funktionen (Grafik etc.) würde ich Star Writer PC jedem empfehlen, der noch eine leistungsfähige Textverarbeitung mit einer hohen Verarbeitungsgeschwindigkeit sucht.

M. Böning

Positiv: hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit, gutes Preis-Leistungsverhältnis, Grafik im Text (gut für Präsentationen).
Negativ: keine Verwendung des WYSIWYG-Verfahres, Hauptmenü des Grafikprogramms etwas kitschig gestaltet.

Textverarbeitung für Profis

Programm: Euroscript, **System:** IBM-PC und Kompatible, **Preis:** Ca. 1250 Mark, **Hersteller:** North American Software, USA, **Bezugsquelle:** Borchers Datentechnik GbR, Augustenburger Str. 2, 4500 Osnabrück.

In Amerika gibt es die „Großen Drei" der Textverarbeitung: MS WORD, WORD PERFECT und XYWRITE. Die ersten beiden Programme werden den meisten PC-Anwendern wohl bekannt sein, doch wer kennt XYWRITE? Nun, hinter diesem unaussprechlichen Namen verbirgt sich die amerikanische Version von **EUROSCRIPT.** Und nicht zu Unrecht ist dieses Programm den renommierten Textverarbeitern ganz dicht auf den Fersen. Was hier an Leistung und Erweiterungsmöglichkeiten geboten wird, findet man auch in der gehobenen Preisklasse nicht in dieser kompakten Form.

Der erste Punkt, der sofort beim Schreiben auffällt, ist die atemberaubende Geschwindigkeit. Formatieren, Textbewegung – das alles geht so schnell vor sich, daß man annehmen könnte, EUROSCRIPT betreibe reine Speicherverwaltung. Aber das wäre angesichts der Preisklasse eine etwas dürftige Leistung. Tatsächlich jedoch hängt die zulässige Größe eines Textes lediglich von der Kapazität des benutzten Massenspeichers ab. Wenn Sie also 30 MB auf Ihrer Festplatte frei haben, können Sie ohne Probleme einen 1000 Seiten dicken „Wälzer" schreiben, ohne ein einziges Mal ein neues File eröffnet zu haben.

Die Fülle an Funktionen bei EUROSCRIPT kann an dieser Stelle natürlich nur ansatzweise angesprochen werden. Wir greifen die wichtigsten und interessantesten Punkte heraus, um Ihnen einen Eindruck von der Leistungsfähigkeit zu verschaffen. Das Faszinierendste an diesem Programm ist die Möglichkeit, bis zu neun Files gleichzeitig zu verwalten und zu editieren. Dabei greift EUROSCRIPT auf die bewährte und beliebte Windowtechnik zurück. Man kann die Größe der einzelnen Fenster beliebig festlegen und auf Tastendruck hin- und herspringen. Von einem zentralen Menü aus kann man jederzeit übersehen, welche Fenster mit welchen Files belegt sind und wieviel Speicher sie in Anspruch nehmen.

EUROSCRIPT stellt die Files nicht formatiert dar, wie beispielsweise *WORD,* sondern zeigt lediglich die Standardattribute wie UNTERSTREICHEN, INVERS und FETT während des Editierens auf dem Bildschirm an. Das stört während des Schreibens nicht sonderlich, zumal man jederzeit die Möglichkeit hat, sich das File in einer speziellen Zeige-Funktion mit Blocksatz, Kopf- und Fußzeilen etc. anzeigen zu lassen.

Obwohl das Programm mit Windows arbeitet, bedeutet dies nicht, daß auch Pull-Down-Menüs und Maussteuerung zwingend sind. Im Gegenteil: EUROSCRIPT verwendet das Konzept des befehlsgesteuerten Programms, bei dem man zwar zunächst vor die Aufgabe gestellt ist, sich die Befehle zu merken. Doch unterstützt durch die gute Hilfsfunktion und die beiliegende Tastaturschablone und die Referenzkarte, ist alles halb so schlimm. Außerdem kann man sämtliche Befehle nach Belieben umbenennen. Wenn Sie z.B. den Oldie *WORDSTAR* gewohnt sind, benennen Sie einfach die Befehle dementsprechend um, und Sie können sofort problemlos damit arbeiten. Überhaupt ist das Konzept sehr offen: Zum Drukker kann mit jedem Zeichen eine beliebige Anzahl von Steuerzeichen geschickt werden, und jede einzelne Taste kann man mit einem beliebig langen Textblock oder einem Programm belegen.

Ja, Sie haben richtig verstanden. Programmieren kann man mit EUROSCRIPT auch. Mit einfachen Befehlsstrukturen, wie if-then-else, Tastaturabfrage, Überprüfung der Cursorposition etc., lassen sich viele Dinge einfacher und schneller lösen. Auch immer wiederkehrende Tastenkombinationen lassen sich blitzschnell in ein Programm packen und dann aufrufen.

Arbeiten Sie sehr viel mit Vordrucken? Kein Problem, EUROSCRIPT hat eine Formularfunktion, in der man solche Formblätter einmal erstellt; beim Ausfüllen springt der Cursor automatisch an die Stellen, an denen etwas eingesetzt werden soll, der Rest ist für Eingaben gesperrt. Auch Spaltendruck stellt das Programm nicht vor größere Probleme. Bis zu 16 Spalten können jeweils mit Blocksatz auf einer Seite geschrieben werden, wobei die Verwaltung und Einrichtung solcher Spalten einfach und schnell vonstatten geht.

Beim Ausdrucken offenbart EUROSCRIPT etwas, was man bei vielen anderen Programmen noch separat erwerben muß: den Druckerspooler. Jedes noch so lange File, das ausgedruckt werden soll, wird einmal kurz bearbeitet, und dann läuft der Druck im Hintergrund ab, so daß man ein neues Dokument erstellen oder bearbeiten kann. Die Möglichkeiten beim Ausdruck sind wirklich optimal, denn es wird die Palette der gängigsten Druckertreiber mitgeliefert, die man sich dann für den Ausdruck von Sonderzeichen und diversen anderen Dingen beliebig erweitern und umschreiben kann. Besonders einfach und komfortabel geht auch die Definition von Kopf- und Fußzeilen vor sich: einfach an irgendeiner Stelle festlegen, und, ohne mit der Seitenlänge durcheinander zu kommen, stehen die entsprechenden Texte auf den einzelnen Seiten. Selbstredend sind beliebig viele Kopf- und Fußzeilen möglich, die auch wahlweise nur auf geraden oder ungeraden Seiten erscheinen können. Einziges Manko an der Sache: Kopf- und Fußzeilen werden nicht mit 1.5 Zeilenabstand unterstützt.

Möchten Sie vielleicht zwischendurch auch einmal in andere Programme, wie z.B. Datenbanken, hineinspringen? Kein Problem: EUROSCRIPT lädt das Fremdprogramm und führt es aus, lauert dabei im Hintergrund, um auf Wunsch sofort wieder mit der zu bearbeitenden Textdatei zur Verfügung zu stehen. So kann man auch jederzeit während der Arbeit ins DOS wechseln und die gewünschten Befehle ausführen. Auf Wunsch meldet sich EUROSCRIPT in alter Frische zurück.

Ein wichtiger Aspekt beim Kauf eines Programmes sind auch immer die Erweiterungsmöglichkeiten. Hier braucht man im vorliegenden Fall wirklich keine Sorgen haben, denn es gibt einen speziellen Spell-Checker und vor allem ein Layout-Programm, mit dem man Grafiken in den Text einfügen kann. Mit LAYOUT wird Desktop-Publishing im kleinen möglich, denn man kann die Grafik vernünftig positionieren und sogar auf vielerlei Art und Weise verändern. Als weniger positiv muß man die Tatsache bezeichnen, daß die deutsche Silbentrennung nicht zur Grundausstattung gehört, was man bei diesem Preis doch erwarten müßte. Das Programm selbst ist hervorragend, und in 99% aller Fälle werden die Wörter korrekt getrennt.

EUROSCRIPT ist ein komfortables, schnelles Programm, welches dem Anwender viele Möglichkeiten bietet, einen Text nach den eigenen Wünschen zu gestalten. Für Übersetzer ist das Programm aufgrund der Window-Technik ein Muß; doch auch diejenigen, die viel schreiben und dies möglichst komfortabel tun möchten, sollten sich EUROSCRIPT auf jeden Fall einmal ansehen. Vor allem unter dem Gesichtspunkt, daß wichtige Punkte, wie automatisches Erstellen von Inhalts- und Stichwortverzeichnissen oder Absatznumerierung, an dieser Stelle nicht zur Sprache gekommen sind. *(ta)*

Positiv: Neun Files gleichzeitig; hohe Geschwindigkeit; freie Definition von Befehlen; Programmiermöglichkeiten; Overlay von Fremdprogrammen möglich

Negativ: Deutsche Silbentrennung keine Grundausstattung; Kopf- und Fußzeilen mit 1.5 Zeilenabstand nicht möglich.

The Freezer:

Programm: Freeze Frame MK 4, **System:** C-64, C-128, C-128 d, **Preis:** ca. 99 DM, **Hersteller:** Evesham Microsoft, England, **Bezugsquelle:** u.a. Jan Bubela, Egenolfferstr. 19, Frankfurt.

Wie sie vieleicht schon wissen, handelt es sich bei **FREEZE FRAME** um ein Kopiermodul, das zum Erstellen von Sicherheitskopien dient. Beim Einschalten macht sich das Modul schon bemerkbar, und sie werden von einem übersichtlichen Menü empfangen. Hierbei unterscheidet sich dieses Menü von den Vorgängern nur durch die Option „L", die es ermöglicht, den eingebauten Fast Loader zum schnellen Laden von eigener Software zu benutzen. Das Laden eines Programmes mit 202 Blöcken dauert mit diesem Fast Loader ungefähr 9 Sekunden und ist somit einer der schnellsten seriellen Fast Loader. Nun zum eigentlichen „freezen". Man lädt das Programm in den Computer ein und drückt dann den roten Knopf am Modul. Nach einer Weile erscheint ein wildes Geflimmere auf dem Bildschirm. Jetzt hat man die Wahl, wie das Freeze Frame File auf Diskette abgelegt werden soll. „S" bedeutet, daß das Programm ohne Fast Loader abgespeichert und später durch eventuelle Hardware-Speeder wie zum Beispiel Dolphin Dos in Sekundenschnelle eingelesen wird. Bevor das Programm auf Diskette abgespeichert wird, versucht FREEZE FRAME es soweit wie möglich zu kürzen und legt es dann dreiteilig auf

Kennen Sie Forth?

Programm: Snaut, **System:** Atari 800XL/130XE, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Compy-Shop, Mühlheim, **Bezugsquelle:** Compy-Shop Software, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel. 0208/497169.

Noch vor wenigen Jahren galt Forth als die Programmiersprache der Zukunft. Heute redet man kaum noch von dieser Programmiersprache, obwohl Forth gegenüber anderen Hochsprachen wie Basic oder Pascal durchaus noch Vorzüge aufzuweisen hat. So lassen sich mit FORTH sehr einfach Programme entwickeln, die ähnliche Ausführungszeiten erreichen wie ein reines Assemblerprogramm. Auch die Eigenschaft, daß der Forth-Source-Code sehr beweglich ist und somit leicht auf andere Rechner übertragen werden kann, unterscheidet diese Sprache von Sprachen wie Basic. Auch die Möglichkeit, Programme zu strukturieren oder eigene Befehle und Funktionen in den Sprachdialekt zu integrieren, besteht bei Forth, wenn auch nicht in dem Ausmaß, wie es sich der Pascal- oder gar C-Programmierer manchmal wünscht. Wie bei sehr vielen Programmiersprachen gibt es natürlich auch bei Forth einen Standard, ja sogar gleich mehrere. Glücklicherweise unterscheiden sich die einzelnen Dialekte nur in wenigen Punkten, die sogar zum Teil noch aufwärtskompatibel sind.

SNAUT ist nun ein recht komfortabler FORTH-Compiler für die kleinen Atari-Systeme. Dieser Compiler richtet sich in seinem Sprachumfang nach dem EFUG (European Forth User Group) Standard 83. Neben dem eigentlichem Compiler werden zwei Editoren, I/O Worte inclusive Grafik und Sound, ein Assembler, ein 80-Zeichen-Interface, ein spezielles Tape-Vokabular und diverse andere Utilities mitgeliefert. Das mitgelieferte Handbuch, übrigens in Deutsch, ist nach meinem Geschmack etwas mager ausgelegt und kann keinesfalls weitere Forth-Literatur ersetzen. Interessant ist, daß, im Gegensatz zu anderen Compilern, auch eine Datasette als externes Speichermedium verwendet werden kann. Zudem wird SNAUT als Boot-Version entweder auf Diskette oder Kassette ausgeliefert. Nach dem ersten Booten meldet sich der Compiler in einem komprimierten, recht mageren Zustand. Dies hat den Sinn, daß man sich, aufbauend auf diesem Grundwortschatz (Kernel), seine eigene Arbeitsversion anlegen kann. Bereits im Handbuch werden für diesen Zweck mehrere Vorschläge gemacht. Auf diese Weise läßt sich der Forth-Wortschatz so speziallisieren, daß man entweder eine Art Game-Forth, Graphic-Forth oder einen speziellen Dialekt für die Dateiverwaltung erhält.

Wie beim Forth-Standard üblich, arbeitet auch SNAUT mit sogenannten Screens. Dies bedeutet, daß sich das eigentliche Programm auf mehrere Screens verteilt, die jeweils einzeln mit einem mitgelieferten, bildschirmorientierten Editor erstellt werden können. Je nach verwendetem Editor kann ein Screen entweder 512 oder 1024 Bytes beinhalten. Über die Pfeiltasten kann im Editor jederzeit der Nachbarscreen angewählt und editiert werden. Etwas komplizierter ist da schon die Syntax des mitgelieferten Assemblers. Da Forth eine stack-orientierte Programmiersprache darstellt, müssen die einzelnen Befehl fast rückwärts notiert werden. Aus dem bekannten „LDA 10" wird in Forth ein „10 LDA". Dies ist jedoch eine Eigenheit von Forth und ist bei fast allen Forth-Compilern üblich. Alles in allem zeigt sich SNAUT jedoch als vollwertiger Forth-Compiler und kann jedem Forth-Einsteiger bestens empfohlen werden. Insbesondere die zahlreichen Grafik- und Sound-Erweiterungen des Grundwortschatzes werden dem verwöhnten BASIC-Programmierer einen leichten Einstieg in diese schnelle Programmiersprache erlauben. Pascal- oder C-Programmierer, die jedoch gewohnt waren, strukturierte, teilweise selbstdokumentierende Source-Codes zu entwikkeln, sollten vieleicht doch die Finger von FORTH lassen.

E. Reif

SNAUT
EIN FORTH83
COMPILER

Positiv: Standard EFUG 83 wird erfüllt; arbeitet mit Diskette und Kassette zusammen; erweiterter Wortschatz incl. Grafik- und Sound-Befehlen; Editor und Assembler werden mitgeliefert; eigene Arbeitsversionen erstellbar.
Negativ: Etwas mageres Handbuch

Part Four

Diskette ab. Bei der „D" Option wird das Programm mit Fast Loader fünfteilig auf Diskette gesichert und kann später aufgrund des eingebauten Fast Loaders in höchstens 20 Sekunden eingeladen werden. Dann gibt es noch die Möglichkeit der „T" Option, wo das jeweilige Programm auf Kassette mit einem Schnelllader versehen wird. Die „U" Option ist neu hinzugekommen und bietet den Vorteil, daß eventuelle Schwierigkeiten durch das Verkürzen der Programme wegfallen, da das zu sichernde Programm in voller Länge auf Diskette abgespeichert wird. Hierbei ist das Programm wie bei der „S" Option dreiteilig, umfaßt aber immer eine Länge von ca. 280 Blöcken, d.h. rund 70 Kilobyte werden der Diskette geraubt. Die „Problemfälle", wie zum Beispiel Uridium, wurden unter dieser Option problemlos kopiert.

Fazit: Das FREEZE FRAME MK4-Modul ist durch die neu hinzugekommenen Optionen wohl eines der leistungsfähigsten Kopierprogramme, die es derzeit für den C-64 gibt.

joe

Positiv: Eingebauter Fast Loader läßt sich für eigene Programme verwenden; alle Programme ließen sich kopieren; übersichtliches Menü; deutsche Anleitung wird mitgeliefert.

Negativ: Programme belegen sehr viel Platz.

Langsam, aber sicher

Programm: Icon Graphix 128, **System:** Spectrum 128, +2, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Audiogenic Software Ltd., **Bezugsquelle:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Nun gibt es endlich auch ein umfangreiches Zeichenprogramm für den Spectrum 128! Bei diesem Programm wurde auf eine Befehlsvielfalt wertgelegt. Die einzelnen Funktion werden über eine Menüleiste am unteren Bildschirm gesteuert. Durch die Vielfalt der Befehle mußten die Befehle auf drei Menüfenster untergebracht werden. Alle Funktionen werden durch das Anklicken durch den Pfeil aktiviert. Die aktivierten Fenster werden grün unterlegt. Dadurch sieht man sofort, welche Fenster angewählt sind.

Das Steuern des Pfeiles ist sehr zeitaufwendig und steigert nicht unbedingt die Freude, sich mit dem Programm zu beschäftigen. Auch die Funktionen werden zum Teil recht langsam ausgeführt, wie z.B. das Füllen von Flächen. Das Programm erlaubt das Arbeiten mit 34 verschiedenen Mustern. Das angewählte Muster wird von jeder Funktion benutzt und nicht bloß von der Füll-Funktion. Desweiteren ist es möglich, verschiedene Zeichensätze zu laden und diese dann durch die Texteinfügefunktion darstellen zu lassen. Auch die Sprühfunktion wurde bei diesem Programm realisiert, wie auch das Vergrößern eines Bildschirmausschnittes, das Ausschneiden und Kopieren von Ausschnitten, das Invertieren des Graphikbildschirms, natürlich das Freihandzeichnen, das Ausdrucken auf ZX- und kompatiblen Druckern, das Verschieben des Bildes nach oben, unten, rechts und links. Das sind nur einige der vielfältigen Möglichkeiten des Programmes.

Fazit: Wer sehr viel Zeit und Geduld mitbringt, und wert auf eine große Befehlsvielfalt legt, sollte nicht länger warten.

S.S.

Positiv: große Befehlsvielfalt, Arbeiten mit verschiedenen Mustern und Zeichensätzen möglich, Bilder können auch ohne Programm geladen werden
Negativ: sehr langsame Ausführungsgeschwindigkeit, recht magere Anleitung

Ein Superfreezemodul!

Modul: Freeze Machine, **System:** C-64/128, **Preis:** 77 Mark, **Hersteller:** Evesham Micros, England, **Bezugsquelle:** Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar. Tel: (0561) 88 01 11.

„Schon wieder!" wird sich der eifrige Leser unserer Zeitschrift sagen, wenn er diesen Testbericht liest. Die Flut der sogenannten „Freezer" nimmt kein Ende. Wer es noch nicht wissen sollte, was ein Freezer ist, dem sei gesagt, daß der Freezer ein Modul ist, welches einfach in Ihren Rechner eingesteckt wird. Mit diesen Freezern ist es möglich, (fast) jeden Kopierschutz zu umgehen, da er einfach den ganzen Speicher komprimiert und dann entweder auf Diskette oder auf Kassette ablegt. Nun zur eigentlichen **FREEZE-MACHINE**, dem neuesten Produkt der **EVESHAM MICROS**. Nach dem Einschalten des Rechners erscheint ein Menü. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Funktionen zu wählen. Nach Drücken der „R"-Taste sind Sie im normalen Modus ihres C64. Mit einem Unterschied. Der Speicher ist so manipuliert, daß beim Freezen festgestellt wird, wieviel Speicherplatz benötigt wird, um so wenig wie möglich abzuspeichern.

Nach Drücken von „I" wird ein Schnellader auf Diskette installiert. Dieser erlaubt es, später einfach Programme aus einem Menü auszuwählen und mit etwa 20facher Geschwindigkeit zu laden. Mit „U" gelangen Sie in ein weiteres Menü, das später beschrieben wird. „D" zeigt das Directory, also das Inhaltsverzeichnis einer Diskette an. „F" erlaubt es, eine Diskette in weniger als 15 Sekunden zu formatieren.

Wenn Sie nun im normalen C64 Modus sind, laden Sie jenes Programm, welches Sie gern gefreezt haben möchten. Zu einem beliebigen Zeitpunkt drücken Sie nun den „Freeze"-Knopf. Nach einer Weile erscheint ein weiteres Menü. Nach Betätigung der „B"-Taste wird nach dem frei wählbaren Programmnamen gefragt. Danach kommt ein weiteres Menü, welches der Festlegung des Speichergerätes und Speicherverfahrens dient. In diesem Menü wird mit „L" ein Programm im sogenannten „Lazer Modus" abgespeichert. Dieser bietet die Möglichkeit, ein Programm in weniger als 15 Sekunden abzuspeichern und zu laden. Dies wird mit einer speziellen Disketten-Technik erzielt, die etwas mehr als andere Formate benötigt (etwa 5 - 15 Blöcke zusätzlich) und die die Programme als USR-Files ablegt." Nach Drücken von „F" sind Sie im FAST Disk Modus. Dieser speichert und lädt die Programme in etwa 20 - 40 Sekunden. Mit „N" wird das jeweilige Programm im normalen Standard-

Commodore-Modus abgespeichert und geladen oder mit einem eventuell vorhanden Floppy-Speeder, wie zum Beispiel DOLPHIN-DOS. Nach beendetem Speichervorgang wird nach einer weiteren Kopie oder nach TRANS NOVA FILES gefragt (wird später eingehend erklärt). Erwähnt sei noch, daß die meisten Programme einteilig auf Diskette abgelegt werden. Bei manchen Programmen ist dies nicht möglich, und das Ganze wird dann in höchstens zwei Teilen abgespeichert. Im Freeze-Menü gelangen Sie nach Drücken von „S", wie „Subsequent Parts" - also Nachlader, in einen Modus, der es erlaubt, Nachlader von Kassette zu bearbeiten.
Mit „N" gelangen Sie in diesem Freeze-Menü zu dem schon erwähnten TRANS NOVA-Modus. Dieser Modus ist eine Vervollständigung des SUBSEQUENT PART-Modus', der es ermöglicht, den nachzuladenen Teil eines Programmes zu kopieren.

Mit „G" sind Sie im GAMEKILLER-Modus, welcher die Möglichkeit bietet, die Kollisionen der Spielfiguren auszuschalten. So sind Sie bei Ihren Spielen unsterblich.
Mun zu der im Startmenü erwähntem „U"-Funktion. Nach Drücken von „U" können Sie zwischen weiteren Funktionen wählen:
„L" ermöglicht Ihnen das Laden von Programmen mit Fastloader und Lazer-Files. Das Dos 5.1 wurde auch in dieser Option realisiert.
„F" ist wieder die Formatierfunktion.
„C" kopiert die von Ihnen gewünschten Programme von Disk zu Disk. Dabei wird der Fastloader benutzt, um so ein Programm in weniger als 20 Sekunden zu kopieren.
„X" dient zum Konvertieren von normalen Files in LAZER-Files.
Mit „E" können Sie mit der Erweiterungsdiskette arbeiten, diese wird aber nicht mitgeliefert und muß gesondert bestellt werden.

Zum Lieferumfang gehören sowohl eine englische Anleitung, als auch eine sehr ausführliche und gut verständliche deutsche Übersetzung. Und für 77 Deutsche Mark hat man wirklich nichts daran auszusetzen.

Also Leute, wer noch kein FREEZE-MACHINE hat, sollte nicht länger warten! *Joe*

Positiv: Schnelle Lade- und Speicherfunktionen, legt Programme größtenteils einteilig ab, GAMEKILLER-Funktion, preisgünstig!
Negativ: - - -

So hält man die Finanzen in Ordnung

Programm: Money Manager, **System:** Schneider CPC und PCW, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Advance Software Promotions Ltd, Harlow, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.
ADVANCE SOFTWARE PROMOTIONS heizt mit ihrem neuen Programm **MONEY MANAGER** den Markt der Finanzverwaltungsprogramme (ganz schön langes Wort) an. Aber wie der Name und das Herstellungsland des Programmes schon vermuten läßt, hat die ganze Sache einen kleinen Haken. Der eingefleischte Englisch-Crack ist wieder gefragt, denn das ganze Programm ist in Englisch gehalten (neben der gut 25 Seiten starken Anleitung, versteht sich schon fast von selbst).
Doch nachdem ich diesen ersten Schock verdaut hatte, verbesserte sich meine Meinung über dieses Programm von Minute zu Minute! Gleich nach einem eingehenden Studium der Anleitung begann ich mit meinen ersten Testversuchen. Auf der Programmdiskette befindet sich auf der Vorderseite die PCW-Version und auf der Rückseite gleich die CPC-Fassung, was doch schon als positiv anzusehen ist! Bei meinem Test beschränke ich mich dennoch ausschließlich auf den CPC-Money Manager.
Mit dem Programm kann man einen Zeitabschnitt von jeweils 12 Monaten und einem Monat, der eine Gesamtübersicht gibt, verwalten. Weiterhin hat man pro Monat bis zu 100 Einträge zur Verfügung. Dies erst mal zu den allgemeinen Informationen. Zu den einzelnen Programmfunktionen gelangt man mittels einer gut konzipierten Menüstruktur. Gleich nach dem Laden erscheint die Frage, ob man eine alte Datei laden oder mit einer neuen beginnen möchte. Auf der Diskette sind auch einige Demodateien enthalten, die dem Anwender das Einarbeiten in das System erleichtern sollen. Will man eine neue Datei starten, so wird man nach Name, Zeitbereich usw. gefragt, bevor der Anwender in das Hauptmenü gelangt, das sich aus folgenden Punkten zusammensetzt:

1 Add or edit entries

Im ersten Menüpunkt kann man neue Einträge eingeben, alte editieren, Einträge löschen etc. Dieser Menüpunkt wurde sehr komfortabel gestaltet und läßt kaum noch Wünsche übrig. Die einzelnen Einträge werden in Tabellenform dargestellt und können mit dem Cursor und bestimmten Tasten editiert werden. Auch neue Einträge lassen sich auf einfache Weise und problemlos in die Tabelle einfügen.

2 Sort entries

Nach dem Eingeben lassen sich die Einträge wieder in eine zeitliche Reihenfolge zu bringen.

3 Statements

In diesem Punkt lassen sich

Statistiken einzelner Konten, Monatsabrechnungen und vieles mehr übersichtlich auf den Bildschirm und natürlich auch auf den Drucker bringen.

4 Graphische Darstellung

In Säulen- und Kuchendiagrammen (nur CPC) lassen sich die einzelnen Faktoren darstellen. Dieses ist meiner Meinung nach eine gute Methode, die schlichten Daten auch für den Außenstehenden aufzubereiten.

5 Save & exit

Speichern der Datei und Verlassen des Programms

Dies sind die wichtigsten Funktionen. Aber es lassen sich viele andere Parameter, wie z.B. Art der Tabelle, modifizieren. Desweiteren ist eine Suchfunktion enthalten, mit der sich schnell Daten finden lassen.
Fazit: Money Manager ist ein Programm, das sich in zweierlei Hinsicht vom derzeitigen Programmangebot abhebt. Erstens ist es sehr komfortabel geschrieben und sehr benutzerfreundlich. Zweitens ist es jedoch leider in Englisch abgefaßt, was ein Arbeiten ohne langes Einarbeiten fast unmöglich macht, es sei denn, man ist der absolute Englischfreak. Diesen Personen sei das Programm empfohlen! Der Mehrheit rate ich jedoch, ein gleichwertiges deutsches Programm zu kaufen, da ein sinnvolles Arbeiten mit diesem Programm entsprechende Englischkenntnisse voraussetzt. *tob*

Positiv: sehr komfortabel, CPC & PCW-Version auf einer Diskette, "Kuchen & Säulendiagramm"
Negativ: Programm und Anleitung in Englisch!

Starpainter jetzt auch auf dem C128!

Programm: STARPAINTER, **System:** C-128, C-64, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** Sybex-Verlag, Vogelsanger Weg 111, 4000 Düsseldorf 30.
Nachdem **STARPAINTER** schon auf dem C-64 durch seinen günstigen Preis und seine einfache Bedienung viele Freunde gefunden hat, wird dieses Programm jetzt auch für den Commodore 128 angeboten. Da Aufbau und die Bedienung dieses Programmes weitgehend mit der im Heft 7/86 getesteten C64-Version identisch sind, wollen wir nur die Veränderungen sowie die Vorzüge der neuen Version aufzeigen.
Wie schon beim Vorgänger ist STARPAINTER ausschließlich für einfarbige Grafiken hoher Auflösung gedacht, Farbgrafiken sind hiermit also nicht möglich. Das Programm wurde speziell zum Zeichnen, nicht zum Malen, von komplexen Darstellungen wie Schaltpläne oder Landkarten entwickelt. Zahlreiche Funktionen sorgen im Zusammenspiel mit einer präzisen Maßskala für äußerst exakte Zeichnungen. Auch die Anzahl und die Art der einzelnen Zeichenfunktionen sind speziell für genauere Aufgaben zugeschnitten. Im Wesentlichen bestehen diese Funktionen aus FILL, ZOOM, TEXT, LINE, CIRCLE, DRAW, SPRAY und ähnlichen Standard-Befehlen. Besonders interessant und nicht allgemein üblich sind Funktionen, mit denen man Grafikausschnitte vergrößern, verkleinern oder invertieren kann. Auch gibt es eine Option, um Ellipsenviertel zu zeichnen, was gerade bei technischen Zeichnungen dringend nötig ist. Dank des großen 128k-Speichers ist das Programm in der Lage, Grafiken mit einer Auflösung von 640 mal 712 Punkten (dies entspricht etwa einer DIN A4 Seite) zu bearbeiten. Es versteht sich von selbst, daß dieser Bereich nicht auf einmal auf dem Bildschirm dargestellt werden kann, hier wird lediglich ein verschiebbares Fenster von 256x168 Punkten angezeigt. Der Rest des Bildschirmes wird von der Skala, der Modusanzeige und einer Musterdarstellung eingenommen.
Etwas schade fand ich im Test, daß der eigentlich hohe Grafikmode von immerhin 640 mal 200 Punkten nicht von STARPAINTER ausgenutzt wird. Der Autor begründet diese Entscheidung im Handbuch durch enorme Geschwindigkeitseinbußen, welche die hohe Auflösung mit sich bringen würde. Nach meiner Meinung ist jedoch die Auflösung, in der ein Zeichenprogramm arbeitet, ein wesentlich wichtigeres Kaufkriterium als die 2-3 Sekunden, die eine Funktion langsamer arbeiten würde. Nun gut, wer auch mit seiner Meinung richtiger liegen mag, das Programm arbeitet nun mal mit der geringeren Auflösung von 320 mal 200 Punkten und läßt ohne Zweifel auch hier ein brauchbare Arbeiten zu. Gesteuert wird das Programm wahlweise mit Joystick oder Maus. Die einzelnen Funktionen werden in der Regel durch Eingeben des Anfangsbuchstabens aktiviert bzw. ausgeführt. Durch Betätigen der ESC-Taste gleichzeitig mit dem Joystick läßt sich der sichtbare Bildausschnitt beliebig über das eigentliche DIN A4 Arbeitsblatt umherfahren. Nach dem Loslassen dieser Tastenfolge wird der entsprechende Ausschnitt auf dem Bildschirm sichtbar. Ein Art verkleinertes Fenster am rechten Bildschirmrand zeigt ständig die augenblickliche Position des angewählten Ausschnittes an. Für komplexere Zeichnungen bietet STARPAINTER den sogenannten Hintergrundspeicher. Hier können bestimmte Symbole, so z.B. elektronische Bauteile, abgelegt werden, um Sie später mehrmals an eine beliebige Stelle zu kopieren. Selbstverständlich lassen sich auch Teile der Arbeitsseite in den Hindergrundspeicher übertragen.
Die Verbindung zur Außenwelt wird über ein spezielles Ein/Ausgabe-Menü bewerkstelligt, welches über eine Funktionstaste aufgerufen wird. Hier lassen sich Grafiken laden, speichern, drucken oder auch nur der Inhalt der Diskette aufrufen. Etwas umständlich fand ich, daß man nicht direkt über die Cursor-Tasten ein File anwählen kann, sondern auf herkömmliche Weise den Filenamen eingeben muß. Gut gelöst wurde dagegen der COMMAND-Modus, in dem z.B. der Formatier-Befehl an die Floppy übertragen werden kann.
Beim Laden einer Grafik hat man die Wahl zwischen dem STARPAINTER- oder HIRES-Format. Durch das HIRES-Format hat man somit auch die Möglichkeit, Grafiken zu bearbeiten, welche von anderen Programmen erstellt oder abgespeichert wurden. Neben Grafiken lassen sich auch Muster, Hintergrundspeicher, verschiedene Maßstäbe oder Zeichensätze ablegen, um sie später wieder einzuladen. Nach dem Laden einer Hires-Grafik läßt sich diese wahlweise auf dem Bildschirm plazieren bzw. verschieben. Auf diese Weise läßt sich ohne große Probleme eine DIN A4 Seite aus mehreren Bildern zusammensetzen. Ein zusätzlicher Sprite-, Zoom-, Muster- und Zeichensatz-Editor erlaubt auch dem anspruchvollsten Anwender größtmögliche Flexiblität beim Erstellen von Grafiken.
Durch ein mitgeliefertes Installationsprogramm läßt sich STARPAINTER fast an alle Drucker anpassen. Spezielle Drucker wie Epson oder Drukker der MPS-Serie sind in Kombination mit verschiedenen Interfaces wie dem Görlitz- oder Wiesemann-Interface vorgegeben.
Abschließend muß noch bemerkt werden, daß es Sybex wieder einmal gelungen ist, ein leistungsstarkes Programm zu einem vertretbaren Preis auf den Markt zu bringen.

Frank Brall

Positiv: Schnelle Ausführungszeiten; Einfache Bedienung; Hintergrundspeicher für Symbole; genauer Maßstab; vergrößern und verkleinern von Bildschirmausschnitten möglich; universelle Druckeranpassung; hervorragende Dokumentation.
Negativ: Grafikmodus von 640x200 wird nicht unterstützt.

Nicht unbedingt genial

Programm: Data Genie, **System:** Spectrum 48K/128K/+2, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Audiogenic, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.
DATA GENIE von **AUDIOGENIC** bietet die Möglichkeit, 242 Datensätze (48K-Spectrum) gleichzeitig im Speicher zu behalten, die man zudem auch noch auf ein Cartridge abspeichern kann. Insgesamt kann jeder Datensatz maximal 15 Felder (also Eingaben) mit höchstens 20 Zeichen pro Feld besitzen. Wählt man allerdings diese beiden Maxima an, so kann man nur noch 73 Datensätze auf einmal verwalten.
DATA GENIE zeigt sich als ein recht variables und komfortables Programm, wenn es darum geht, Felder zu erstellen und Daten zu manipulieren. Alle Programm-Optionen können über sogenannte „Pop-up-Menues" mit dem Joystick angesteuert werden.
Folgende Mängel fielen im Test auf: Es fehlt eine Sortierroutine! Bei Nutzung der Suchoption muß dieselbe Eingabe zweimal erfolgen! Das Programm ist in Basic geschrieben.
Alles in allem ist DATAGENIE kein schlechtes Utility, denn es bietet einiges an Komfort und Eingabemöglichkeiten. Wer nicht allzuviel Wert auf sortierte Datensätze legt und auch für die Basic-Routinen etwas Geduld aufbringt, dem kann man DATA GENIE wirklich ans Herz legen. Für professionelle oder halb-professionelle Anwender ist das Programm aber leider ungeeignet. *phillip*

Positiv: Komfortable Bedienung, gute Eingabemöglichkeiten, Wahl des Speichermediums, gute Nutzung des Speichers, relativ günstiger Preis.
Negativ: Keine Sortierroutinen, umständliche Suchoption, Basic-programmiert.

BÜCHER

IBM PC/XT Assembler Programmierung CPU 8088

Autor: David C. Willen, Jeffrey I. Krantz
Verlag: TE-WI Verlag, Theo-Prosel-Weg 1, 8000 München 40
ISBN-Nr.: 3-921803-59-4
Umfang: 416 Seiten
Preis: 59 DM

Dieses Buch ist bereits seit längerem ein Bestseller unter den PC Büchern. Es handelt sich hier um ein umfassendes Werk über den internen Aufbau und die maschinennahe Programmierung des guten alten IBM-PC. Da der IBM PC oder besser noch, dessen Kompatible mittlerweile zum Preis eines Homecomputers angeboten werden, eignet sich dieses Buch hervorragend als Grundlage zum Einstieg in die Maschinensprache.

Vom Leser verlangt auch dieses TE-WI Buch nur geringe Grundkenntnisse mit der Programmierung einer Hochsprache, Assembler-Kenntnisse werden nicht vorrausgesetzt.
Nach der Einführung mit kurzen Hintergrundinformationen befaßt sich der Autor im zweiten Kapitel mit dem grundlegenden Aufbau eines Assemblers sowie den verschiedenen Zahlensystemen wie Hexadezimal- oder Dezimalsystem. Im dritten Kapitel wird dann der Struktur- bzw. der Registeraufbau des 8088 näher erläutert. Ebenfalls erfährt man hier, welcher Befehlssatz und welche Adressierungen die echte 16-Bit CPU bereithält. Im vierten Kapitel geht es schon etwas tiefer in die Materie. Hier wird erklärt, wie man professionell mit dem IBM-Makro-Assembler umgeht. Daneben wird durch zahlreiche dokomentierte Beispielprogramme gezeigt, wie man sich Routinen des IBM-BIOS oder des MS-DOS Betriebssystems in Assembler bedienen kann.
Die nächsten Kapitel wenden sich dann bereits an den erfahreneren Assembler-Programmierer. Hier wird jede einzelne Systemkomponente wie Grafikkarte, Game-Karte sowie andere wichtige Bausteine näher untersucht und dokumentiert. So werden beispielsweise auch Programme zum Abfragen von Joystick oder der seriellen Schnittstelle gezeigt. Alles in allem bietet dieses Buch neben einer hervorragenden Einarbeitung in die Assemblerprogrammierung eine umfassende Beschreibung der einzelnen Systemkomponenten. Nicht umsonst wurde dieses Buch ein Bestseller unter den PC-Büchern.

f.b.

PC-Maschinensprache

Autor: Schieb
Verlag: Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf
ISBN-Nr.: 3-89011-105-x
Umfang: 500 Seiten
Preis: 49 DM

Obwohl sich gerade auf dem PC Hochsprachen wie C oder PASCAL etabliert haben, ist es für den anspruchsvollen Programmierer unumgänglich, Grundkenntnisse in der Assembler-Programmierung zu besitzen.
Das neue Maschinensprachebuch von Data Becker soll nun jedem Hochsprachenprogrammierer den Einstieg in die Welt des Assemblers erleichtern. Dabei wird zunächst in kleinen Schritten das grundlegende Wissen in einer leichtverständlichen Sprache vermittelt. Bevor also mit dem eigentlichen Programmieren begonnen wird, werden die Grundelemente wie Prozessorregister, Adressierungsarten sowie der Vorteil von Maschinenprogrammen genauer untersucht. Auch nach dieser Einführung wird der Leser nicht mit starren, teilweise nichtsaussagenden Befehlstabellen gelangweilt. Jeder Befehl wird Schritt für Schritt in Begleitung mit einem oder mehreren Beispielprogrammen vorgestellt und in seiner Arbeitsweise erklärt.
Neben dieser eigentlichen Assembler-Einführung wendet sich das Buch vor allem auch an den Praktiker. So werden die grundlegenden Schritte vom Texteditor, Assembler, Linker bis zum fertig erstellten EXE-File genau erläutert. Auch der MS-DOS Debugger kommt in diesem Buch nicht zu kurz, ein ganzes Kapitel zeigt sinnvolle Anwendungen und Möglichkeiten dieses universellen Maschinensprach-Monitors.
Den Programmierern von Hochsprachen wie C, Turbo Pascal oder Basic zeigt ein weiteres Kapitel, wie sich Maschinenroutinen in diese Sprachen integrieren lassen.
Fazit: Mir als gewohntem C-Programmierer hat dieses Buch sehr gut gefallen; insbesondere Einsteigern, die nur wenig Erfahrung im Umgang mit Makro-Assemblern oder Linkern haben, kann ich das Werk empfehlen. *o.s.*

Assembler-Praxis auf Atari ST

Autor: Roland Löhr
Verlag: TE-WI Verlag, Theo-Prosel-Weg 1, 8000 München 40
ISBN-Nr.: 3-921803-70-5
Umfang: 312 Seiten
Preis: 59 DM

Um leistungsstarke Rechner wie beispielsweise den Atari-ST voll auszunutzen, bedarf es grundlegender Kenntnisse über den Aufbau und die Arbeitsweise des Mikroprocessors. Obwohl Hochsprachen wie C gerade auf dem ATARI-ST weit verbreitet sind, lassen sich viele Anwendungen oft nur mit Hilfe kurzer Assemblerroutinen verwirklichen. In diesem Buch wird versucht, auch den Lesern, welche nur geringe Vorkenntnisse besitzen, die Grundelemente der Assemblersprache und der Assemblierung deutlich zu machen. Neben dem kompletten 68000 Befehlssatz und dessen Adressierungsarten werden in diesem Buch auch zahlreiche nützliche Tools zur praktischen Assembler-Programmierung vorgestellt. Ein besonders interessantes Kapitel stellen kommentierte BIOS- und GEM-Routinen dar. Praktische Beispiele demonstrieren, wie sich Routinen des TOS oder des GEM in eigene Assembler-Routinen einbinden lassen und dadurch viel Programmierarbeit ersparen. Für die Leser, welche zum ersten Mal mit einem Assembler zu tun bekommen, werden auch die verschiedenen Stufen vom Editor, Linker bis zum fertigen Maschinenprogramm dargelegt.
Auf diese Weise eignet sich das Buch genauso für den erfahreneren Assembler Programmierer wie auch für den ersten Einstieg in die Welt der Maschinensprache.

f.b.

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 20 13 70.
Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 41 24 41.
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 7 55 7 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB.
Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 8 01.
Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.
A-Z, Stresemannstr. 95, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 2 61 11 64.

B

Andreas Bachler, Postfach 429, 4280 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 1 83 0 88.
Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.
CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 88 63 83.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.
Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton.
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356, USA.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.
Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

G

Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (0 61 81) 25 23 81.
Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Glass House Games, Alfred Heinrich Itter, Postfach 1202, 3582 Felsberg, Tel.: (0 56 62) 53 54.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrames (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Klarastr. 99, 4220 Dinslaken.
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

J

Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 6 80 14 03.

K

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel.: (0 24 08) 51 19.
Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 75 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Korona-Soft, Wöstmannweg 6, Postfach 3115, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 62 36.
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel.: Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.
Lattice Inc., 22W600 Butterfield Road, Glen Ellyn, IL 60137, USA.
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE.
Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 20.
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
micro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 41 77 89.

N

Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 4 68 85.
Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 27 42.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 42.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
The Power House, 204 Worple Road, London SW20 8PM, England.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Profisoft, Sutthauser Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel.: (05 41) 5 39 05.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT.
PSL Marketing, 26 The Business Centre, Avenue One, Letchworth, Herts. SG6 2HB.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Rainbow Arts, Münsterstr. 27, 4830 Gütersloh 1. Tel.: (0 52 41) 1 68 88 / 2 66 88.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.
Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Otkerstr. 7, 8000 München 90.
Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp Productions: s. Rainbow Arts!
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (0911) 28 82 86.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.
ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Hier sind Sie: Die Gewinner aus asm 7/87!

Je eine C-64-Kassette JUDGE DREDD erhalten:

Claus-Peter Bienert, 2900 Oldenburg; Holger Eichler, 5161 Merzenich 3; Sven Esrom, 2266 Klanxbüll; Jürgen Gabelmann, 6760 Rokkenhausen; Thorsten Gröb, 6313 Homberg 2; Detlev Heinemann, 5300 Bonn; Jon Heinrich, 2300 Kiel 14; Guido Hoffmann, 7000 Stuttgart; Thomas Metzger, 6800 Mannheim; Tino Michel, 8641 Weienbrunn; Klaus Netzlaf, 4630 Bochum; Th. Reich, 5884 Halver; Karsten Rüba, 7775 Bermatingen; Andreas Schäfer, 2850 Bremerhaven; Thorsten Schmidt, 2390 Flensburg; Joachim Schreiber, 7900 Ulm; Markus Vennmann, 4100 Duisburg 11; Michael Womol, 4600 Dortmund 72; Carsten Zerulla, 5650 Solingen 1; Volker Ziemann, 4200 Oberhausen 12.

Funtastic-Wettbewerb

Statt Bards Tale II, spendiert Funtastic „Guild of Thieves" für den C-64, sowie 2 x Amazon statt Robot Rescals u. Human Torch.

Amazon: Thomas Kreidler, 7900 Ulm; Rüdiger Stahl, 4100 Duisburg;
Chameleon: Carsten Pleul, 7031 Gaufelden 1;
Deactivators: Dorian Falk, 5860 Iserlohn;
Guild of Thieves: Markus Kurz, 3100 Celle; Sabine Rommel, 1000 Berlin/K; Alfred Schuster, 7500 Karlsruhe;
Magic Marbles: Frank Bunzel, 4708 Kamen;
Rock'n'Wrestle: Andy Parker, 7000 Stuttgart 80;
Tracker: Lothar Weber, 7519 Walzbachtal 2.

Je einmal Leviathan geht an:

(C-64): Thomas Achtzehner, 3180 Wolfsburg 1; Stefan Albanidis, 7500 Karlsruhe 21; Klaus Bacherle, 8750 Aschaffenburg; Ulf Bahnsen, 2252 St. Peter-Ording; Bartek Bartoszewicz, 5060 Bergisch Gladbach 2; Jan Behrens, 2211 Holstenniendorf; Lothar Beneken, 4450 Lingen 4; Karl Benk, 2820 Bremen 71; Markus Binsteiner, 8093 Rott/Inn; Karsten Bitsch, 6940 Weinheim; Jens Blandowski, 4600 Dortmund 14; Holger Bleich, 5012 Bedburg-Kaster; Heiko Brandt, 8560 Lauf a. d. Pregnitz; Jörn Cölsch, 2111 Undeloh-Wesel; Franco D Angelo, 4800 Bielefeld 17; Alexander Daum, 6148 Heppenheim; Jan-M. Dierk, 4500 Osnabrück; Ralf Drewing, 8070 Ingolstadt; D. Dudlo, 2870 Delmenhorst; Franz Fechter, 1200 Wien; Oliver Feideler, 2840 Diepholz; A. Folleher, 2080 Pinneberg; Thomas Frank, 8595 Waldsassen; Carsten Göbel, 6913 Rettigheim; Frank Heitzler, 7859 Erfingen-Kirchen 3; Christoph Hintze, 5840 Schwerte 1; Karsten Hollmann, 2864 Hambergen; Thomas Hutter, 4020 Linz; Michael Jürgens, 2943 Esens/Ostfr.; Koh Kameda, 7800 Freiburg; Stephan Kassel, 6551 Rüdesheim; Guido Krahn, 5000 Köln 60; Jörg Kreienkamp, 4557 Fürstenau II; David Krier, 6600 Saarbrücken 3; Gori Krolo, 8907 Thannhausen; Michael Lünzer, 5400 Koblenz; Robert Maier, 8261 Emmerting; Hans-Albert Mehlem, 5473 Kruft; Lars-Peter Mies, 2282 List/Sylt; Thorsten Mosee, 6541 Okeweiler; Paul Purcareanu, 4952 Porta Westfalica; Luis Rodrigues, 5810 Witten; Steffen Ruckert, 4054 Nettetal 1; Mario Rutz, 2401 Ratekau; Sabine Satzinger, 4200 Oberhausen 12; Martin Sauter, 8018 Grafing; Holger Schenk, 3050 Wunsdorf 1; Axel Schinke, 3320 Salzgitter 51; Klaus Schmidt, 8300 Landshut; Hans Schranz, 2700 Wr.Neustadt; Siegfried Schubert, 4690 Herne 2; Marc-Andr Sogonke, 4450 Lingen/Ems; Jürgen Sprekelmeier, 8096 Gars/Inn; Andreas Stein, 3000 Hannover 21; Jens Warmhold, 4590 Cloppenburg; Kurt Watzka, 8906 Augsburg; Stefan Weber, 8000 München 71; Jürgen Willenborg, 2992 Dörpen;
(CPC) Thomas Alberts, 8000 München 45; Stefan Bisanz, 2803 Weyhe 2; Thomas Engstler, 7580 Bühl; Thomas Geller, 5901 Wilmsdorf 11; Andreas Gnadl, 8221 Grabenstätt/Winkl; A. Heppe, 3440 Eschwege; Manfred Heubeck, 8802 Sachsen; Norbert Hochheim, 4220 Dinslaken; Marian Kassovic, 2000 Hamburg 50; Andreas Leicht, 2863 Ritterhude 2; Volker Müller, 4470 Meppen; Jochen Stary, 2330 Eckernförde; Dirk Vogel, 6200 Wiesbaden-Bierstadt;
(Spectrum) Martin Buck, 7900 Ulm; Jürgen Feger, 7622 Schiltach; Stephan Kotz, 4426 Vreden; Stefan Kriebs, 5160 Düren; Hans-Wilhelm Lein, 5480 Remagen 1; Martin Luschin, 7552 Duermsheim; Christoph Pukall, 3101 Höfen; Rolf Heinen, 5160 Düren; Ralf Hessenius, 2957 Wol; Paul Lauff, 6000 Frankfurt 90; Detlef Wilhelm, 5180 Eschweiler.
(Atari ST) Armin Begemann, 4047 Dormagen 1; A. Bilke, 4223 Voerde 1; Manuel Dietz, 6108 Weiterstadt; Andreas Eder, 8490 Cham; Christopher Fischell, 4354 Datteln; Gisela Heinig, 5100 Aachen; Heinrich Hirschberger, 8399 Kirchham; Alice Hoffmann, 4600 Wels; Peter Kabesch, 2351 Wr. Neudorf; Falk Kastius, 3564 Steffenberg 1; Christof König, 8041 Zürich; Oliver Lind, 6209 Laufenselden; Christian Nokke, 5653 Leichlingen 1; Frank Potent, 2000 Hamburg 60; Martin Rohde, 2000 Hamburg 20; Daniel Schmidt, 6054 Rodgau-1.

They stole a million:

(C-64) Michael Behrens, 2000 Hamburg 55; Holger Bönisch, 6530 Bingen; Bo Christiansen, 6200 Aabenraa; Dirk Gömer, 1000 Berlin 65; Markus Jakobi, 7980 Ravensburg; Rainer Joachim, 1000 Berlin 44; Ralf Keufen, 4154 Tönisvorst 2; Jens Klappert, 8000 München 83; Taro Kokotte, 2806 Oyten; Silvia Luckas, 4709 Bergkamen; Lars Lütgens, 3380 Goslar; Henning Meier-Geinitz, 6110 Dieburg; Norman Schneider, 5810 Witten 4; Manfred Schuster, 4800 Bielefeld; Tobias Steffen, 4200 Oberhausen.
(CPC) Michael Becker, 7080 Ahlen; Lars Brunner, 2000 Hamburg; Dieter Grabowski, 8500 Nürnberg; Herbert Horn, 3352 Einbeck; Hans-Karl Hummel, 7065 Winterbach; Christiane Keller, 8090 Wasserburg; Mario Knoll, 6000 Frankfurt 90; Jürgen Köhler, 8342 Tann; Thomas Liebau, 6320 Alsfeld; Swen Ovlowski, 4100 Duisburg 29; Oliver Pape, 5000 Köln 60; Norbert Schulze, 7500 Karlsruhe; Markus Straub, 7335 Salach; Ulf Werner, 3559 Allendorf; Arnold Werner, 4700 Hamm.

Krakout – der Schlager mit dem Schläger:

(C-64) H. Bayer, 6450 Hanau 9; Andreas Beck, 6251 Waldbrunn 3; Ralf Binnewies, 3013 Barsinghausen 1; Tanja Brandt, 4830 Gütersloh; Sven Dragesser, 6052 Mühlheim/Main; Marc Fischer, 7900 Ulm; Michael Hartmann, 8100 Garmisch-Patenkirchen; Ralf Holm, 6300 Darmstadt; Erich Kaminke, 1000 Berlin; Erwin Kuhn, 6078 Neu-Isenburg; Karmen Metz, 6500 Mainz; Martin Pfaff, 7541 Pfinzweiler; Martin Rau, 6800 Mannheim; Alexander Roth, 8752 Waldaschaff; Dirk Sachteleben, 3163 Sehnde 1; Marc Schwienbacher, 8039 Puchheim(München); Uwe Siegner, 8500 Nürnberg; Günther Strube, 2820 Bremen 77; Holger Sturm, 4370 Marl; Andreas Weinberger, 4701 Bad Schallerbach.
(Spectrum) Ralf Bergmann, 7900 Ulm 11; Michael Bürger, 3260 Rinteln; Jesco Domke, 1000 Berlin 21; Tim Drognitz, 2390 Flensburg; Thorsten Fleck, 3510 Hann.-Münden; Ulf Gausmann, 4500 Osnabrück; Matthias Hartmann, 4330 Mülheim 1; Robert Hofmann, 4350 Recklinghausen; Marco Horn, 5451 Melsbach; Norman Kleinknecht, 8501 Schwaig; Christian Köpke, 4100 Duisburg 14; Marianne Krebs, 4920 Lemgo; Stefan Müller, 7952 Bad Buchau; Christoph Puhall, 3101 Höfen; Wolfgang Rathenau, 7500 Karlsruhe; Christian Schönfeld, 2420 Euthin; Jürgen Seiler, 4700 Hamm; Andreas Thaler, 8903 Bobingen 2; Bernd Wagner, 4590 Cloppenburg; Rolf Weigel, 4620 Castrop-Rauxel.

Leisuresoft-Wettbewerb

(C-64 Disk.) Uta Bergmann, 4300 Essen 18;, Frank Gerber, 5180 Eschweiler; Udo Kern, 3000 Hannover; Axel Krieger, 7151 Affalterbach; Thomas Lampert, 7550 Rastatt; Gerhard Ludwig, 3500 Kassel; Frank Purkhardt, 4352 Herten; Klaus Rötzer, 8494 Waldmünchen; Harald Spitzke, 8580 Bayreuth; Matthias Steinke, 4970 Bad Oeynhausen 2.
(C-64 Kass.) Frank Engelhardt, 2405 Ahrensbök; Thorsten Fritzel, 6350 Bad Nauheim; Michael Häberle, 7637 Ettenheim; Thomas Harft, 5012 Bedburg 4; Lothar Herrmann, 8510 Fürth; Ilona Kellner, 6340 Dillenburg; Heiko Müller, 5400 Koblenz; Roland Müller, 7981 Horgenzell; Olav Sommer, 6000 Frankfurt.
(CPC Disk.) Sascha Becker, 3400 Göttingen; Rolf Klein, 6580 Idar-Oberstein 1; Markus Körstermann, 3414 Hardegsen 2; Marlies Kusian, 6588 Dienstweiler; Lothar Matthies, 8000 München;
(CPC Kass.) Jörg Bauer, 7441 Unterensingen; Markus Bruns, 4834 Marienfeld; David Hentschel, 8018 Grafing; Wilfried Steiger, 4040 Neuss; Kemal Üzgyl, 6000 Frankfurt.

Das ASM-Inserentenverzeichnis:

Dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Homecomputer-Club bei. In der Schweizer Ausgabe finden Sie eine Beilage des Lehrmittelinstitutes Onken. Wir bitten um gefällige Beachtung.

Die nächste Ausgabe erscheint am 26. Oktober 1987.
Anzeigenschluß für die Ausgabe 12/87 ist der 23. 10. 1987.

DIE MENSCHHEIT SUCHT NOCH NACH TOTALER SICHERHEIT »HIGH FRONTIER« SIMULIERT SIE BEREITS.

Aber nur wenn Sie als Projektleiter des Unternehmens ›High Frontier‹ an den richtigen Fäden ziehen. Ein SDI-Verteidigungssystem kann nur richtig funktionieren, wenn Sie Ihre Finanzierung gesichert haben, ständig über die weltweiten Truppenbewegungen informiert sind, ein hervorragendes Team zusammengestellt haben, sich mit dem Präsidenten gut stehen, und, und, und.

Die Welt wartet auf Sie!

HIGH FRONTIER

EINE SDI SIMULATION

Erhältlich für Commodore 64/128 Cassette und Diskette · Schneider CPC Cassette und Diskette.
Activision Deutschland GmbH · Postfach 76 06 80 · 2000 Hamburg 76.
Exclusiv Distributor: Ariolasoft
Grauimporte enthalten keine deutschsprachigen Anleitungen.

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE